

СЕНСАЦИИ

TOKYO GAME SHOW & MICROSOFT PREMIERE

ПЕРЕДОВЫЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ И ВИДЕО ИГРЫ

22 (103) ноябрь 2001

PC • PSone • PS2 • Dreamcast • GameCube • Xbox • GBA

**СТРАНА
ИГР**

СИМУЛЯТОРЫ

Приходящее на смену новое поколение
авиасимуляторов безумно красиво и очень
требовательно к системным ресурсам.

**WORLD
WAR III**

Третья Мировая война
не за горами, но пока,
к счастью, только
на экране ваших
мониторов.

ИЛ-2

Новейший российский авиасимулятор
задает новый стандарт качества
для всего жанра.

КОМАНЧ 4

Великолепный баланс
между простотой управления
и зрелищностью резко
выделяет игру на фоне
аналогичных проектов.
Это кульминация
всей серии "Команч"!

ИГРЫ: Patriciant 2,
MechWarrior IV: Black Knight,
Castlevania Chronicles,
Heavy Metal: Geomatrix,
Project Eden, "Петька 3"

ПРОХОЖДЕНИЯ:
Red Faction, Project Eden,
Commandos 2

ПОСТЕРЫ: ИЛ-2, А.И.

(game)land

www.gameland.ru



9 771609 103003 22>



Товар сертифицирован. Intel, Intel Inside Logo и Pentium являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками Intel Corporation или ее отделений в США и других странах.

Компьютеры ЭКСИМЕР™-Home: сможешь оторваться?

Компьютеры **ЭКСИМЕР™-Home** на базе процессоров Intel® Pentium® 4 предоставляют пользователям повышенную производительность для самых современных приложений. Скорость процессора Intel® Pentium® 4 позволят Вам полностью погрузиться в захватывающий мир трехмерных компьютерных игр. Вы без труда сможете просматривать, создавать, монтировать и публиковать собственные видеофильмы. Быстродействие и мощность процессора обеспечивают быструю перекодировку и плавное воспроизведение звука в формате MP3.

ЭКСИМЕР™-Home - современные технологии для современных людей. Вы можете все.

Единая информационная служба: (095) 742-3614.

Дистрибутор компьютерной техники ЭКСИМЕР™ - компания Инлайн: г.Москва, тел. (095) (095)941-6161, 742-6436
Розничные продажи в Москве: М.ВИДЕО (095) 777-777-5; Техносила (095) 777-8-777; Электрический Мир (095) 745-8888
Продажи в Интернет: <http://www.dostavka.ru>; <http://www.megashop.ru>
Корпоративные продажи и региональные дилеры (*-работает сервис-центр):

г.Москва
г.Благовещенск
г.Воронеж
г.Королев
г.Кострома
г.Котлас

Инел-М: (095) 485-5955, 485-5963
Инел-Дата: (095) 725-8585
Прайм Инжиниринг: (095) 725-4432/33
Салоны.Сети.Сервис.Три С: (095)932-8433
ALT: (4162) 445256
Школа-Инфо: (0732) 588880
Ньюлайн*: (095) 513-1362, 513-1363
Информ Плюс*: (0942) 517254, 317654
Лазурь: (81837) 32531, 32331

г.Красноярск
г.Мурманск
г.Нижневартовск
г.Рязань
г.Ставрополь
г.Тула
г.Уфа
г.Якутск

Антарес*: (3912) 231515, 239821
NetSL: (8152) 458988
Мультикомпсервис: (3466) 149804
Копланд*: (0912) 761779, 282303
Профи-М*: (8652) 944091
Кибернетика*: (0872) 431863, 318851
Бит (3472) 741041, 230763
Терминал Компани: (4112) 445030



<http://www.excimer.net>
информационная служба:
(095) 742-3614

геймер! ПОДПИШИСЬ!!!



**С 1 СЕНТЯБРЯ ПО 30 НОЯБРЯ
ПРОИЗВОДИТСЯ ПОДПИСКА
НА 2002 ГОД**

Подписка оформляется в любом почтовом отделении связи России и СНГ. На территории России подписка производится по "Объединенному каталогу 2002" ("Зеленый каталог"), в странах СНГ и Балтии по "Каталогу российских газет и журналов".

Подписной индекс:

"Страна Игр" 88767, 93588

"Страна Игр+CD" 86167, 26153



Оформить подписку через internet с оплатой по карточкам VISA, EuroCard/MasterCard, Dinners Club или JCB, а также получить дополнительную информацию о подписке можно на сайте www.gameland.ru

СДЕЛАНО

В (game)land
www.gameland.ru

ИЗДАНИЯ



"Страна Игр"

Компьютерные и видеоигры. Самые свежие новости и обзоры. Советы по выбору и прохождению игр.

www.gameland.ru



"Мобильные Компьютеры"

Ноутбуки, коммуникаторы, смартфоны, мобильная связь, цифровое фото. Тестирование и рекомендации.

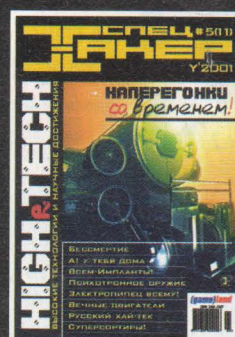
www.mconline.ru



"PlayStation"

Sony PlayStation, Sony PlayStation2. Новости, лучшие обзоры и тематические статьи. Коды, советы и прохождения лучших игр.

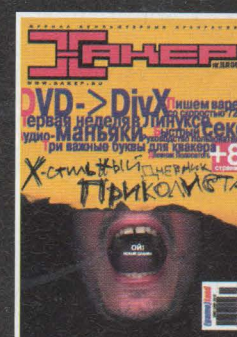
www.gameland.ru



"СпецХакер"

Толстый, ежемесячный, тематический, развлекательный журнал.

www.xakep.ru



"Хакер"

Взлом, интернет, компьютеры, новости и железо.

www.xakep.ru

ИНТЕРНЕТ ПРОЕКТЫ

e-shop

"E-Shop" - Интернет-магазин компьютеров, видео игр и DVD.

www.e-shop.ru



"МодернАрт"
Магазин-галерея современного искусства
www.modernart.ru

NEWS

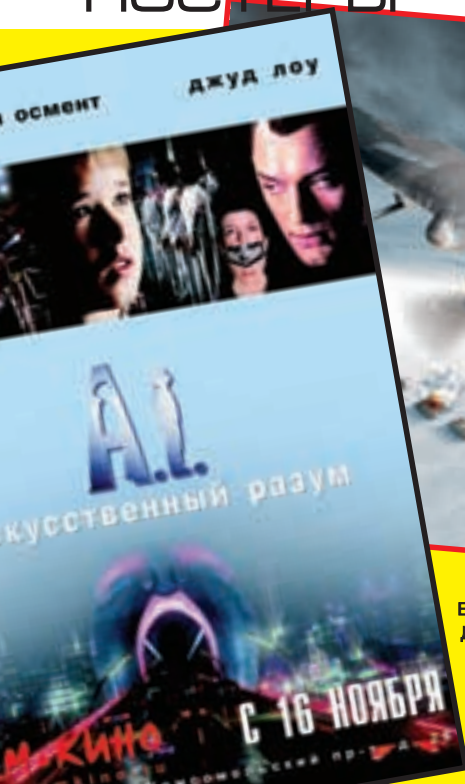
ХИТ-ПАРАД	004
GT CONCERT	005
ПРЕМЬЕРА XBOX	005
ВОЗРАЖДЕНИЕ ATARI	006
НОВЫЙ NFS	006
СЛУХИ О GAMECUBE	006
НОВЫЙ "ДОМИК МЕРТВЕЦОВ"	007
10 ЛЕТ В РОССИИ	008
ЧЕМПИОНАТ WCG	008
ЛЕНТА НОВОСТЕЙ.RU	010

ХИТ?

PREVIEW

TOKYO GAME SHOW FALL 2001	028
SEGA GT 2002	029
JET SET RADIO FUTURE	030
SHINING SOUL	032
XENOSAGA	033
KINGDOM HEARTS	034
STAR OCEAN 3	035
GRANDIA XTREME	036
STRONGHOLD	022
ПЕРИМЕТР	026
DISCIPLES 2	040
ANOTHER WAR	042
MECHWARRIOR IV: BLACK KNIGHT	044
SUPER CAR STREET CHALLENGE	046
STIRLITZ	048
BURNOUT	045

ПОСТЕРЫ



SPECIAL

АВИАСИМУЛЯТОРЫ: : ИЗ ПОЗАВЧЕРА В ЗАВТРА

ИЛ-2. ШТУРМОВИК
КОМАНЧ 4



020

022

MICROSOFT PREMIERE

038

REVIEW

PROJECT EDEN	050
EXCALIBUR	054
WORLD WAR III	056
POOL OF RADIANCE II	058
PATRICIAN 2	060
THRONE OF DARKNESS	064
THE MYSTERY OF THE DRUIDS	066
АТЛАНТИДА III	068
ПЕТЬКА 3: ВОЗВРАЩЕНИЕ АЛЯСКИ	070
CAPCOM VS SNK 2	072
COSMIC SMASH	076
OOGA BOOGA	077
TALES OF DESTINY 2	078
CASTELVANIA CHRONICLES	080
HEAVY METAL: GEOMATRIX	082
X-MEN MUTANT ACADEMY 2	084

ONLINE

ДОЛИНА ИГР: КЛОНЫ ДОКТОРА SOLID SNAKE	090
GAMELAND KALI: ПЕРВЫЕ ПРИЗЕРЫ	092



СЕКРЕТЫ СОЗДАНИЯ ИГРОВЫХ СЕРВЕРОВ	092
DOWNLOAD: ПРОВЕРЕНО ЛИЧНО	093
GAMEDALE: СДЕЛАЙ СВОЮ ИГРУ	094

ТАКТИКА

RED FACTION	096
PROJECT EDEN	102
COMMANDOS 2	106

КИБЕРСПОРТ



В ЖУРНАЛЕ С CD
ДВА ПОСТЕРА: "ИЛ-2. ШТУРМОВИК"
И "А.И. ИСКУССТВЕННЫЙ РАЗУМ". ФОРМАТ А2.

КОДЫ, ПИСЬМА

СПИСОК ИГР

PC		PS2	
"Атлантида III"	68	Capcom vs SNK 2	72
"Ил-2"	18	Grandia Extreme	36
"Команч 4"	20	Kingdom Hearts	34
"Периметр"	26	Star Ocean 3	35
"Петька 3"	70	Xenosaga Episode I	33
"Штырлиц 3"	48		
Another War	42	PSX	
Commandos 2	106	Castlevania Chronicles	80
Disciples II	40	Tales of Destiny 2	78
ExcaliBug	54	X-Men Mutant Academy 2	84
MechWarrior IV: Black Knight	44		
Patrician II	60	XBOX	
Pool of Radiance	58	Jet Set Radio Future	30
Project Eden	50, 102	Sega GT 2002	29
Red Faction	96		
Stronghold	22	DC	
SuperCar Street Challenge	46	Capcom vs SNK 2	72
The Mystery of the Druids	66	Cosmic Smash	76
Throne of Darkness	64	Heavy Metal: Geomatrix	82
World War III	56	Ooga Booga	77
		GBA	
		Shining Soul	32



СТРАНА ИГР



EDITORIAL

Мрачные, кровавые тона обложки. Смертоносная винтокрылая машина на переднем плане. «Третья Мировая Война» в фокусе... Посмотрели мы на новое лицо номера, и невольно задумались. Война, которая гремит за экранами мониторов, неожиданно оказалась совсем рядом. Достаточно протянуть руку. Террористы публично поставили на колени самую непреклонную и демократичную страну мира. Они же шлют письма со смертоносной отравой внутри. Мусульмане отдают жизни, умирая с именем своего божества на устах... Война здесь, рядом. Однако мы верим, что эта вспышка безумия очень скоро исчезнет, словно ее и не было, и война навсегда канет в Лету. Останутся лишь военные игры. На экране монитора. На просторах жестких дисков. Где угодно, только не в нашем мире.

Пока война остается игрой, это может быть интересно и увлекательно. Подтверждений тому — множество, и часть из них приведена на страницах этого номера. Мы подробно и в красках расскажем вам об истории авиасимуляторов. Узнаем цену черного золота «Третьей Мировой Войны». Послушаем рокот работающих винтов «Команча». Сядем за штурвалы «Ил-2»... В общем, будем воевать. Но только в виртуальном мире.

Искренне ваш,

Серг Долгов, главный редактор

На обложке: Художники Ensemble Studios создали эту обложку специально для «Страны Игр». И это, как ни странно, ничуть не изменило наше мнение об их суперпроекте Age of Mythology...

СОДЕРЖАНИЕ ДИСКА

ДЕМО-ВЕРСИИ

Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor
Empire Earth
Stronghold
Conflict Zone
Torc

ВИДЕО

Nintendo GameCube
Jet Set Radio Future
Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty
Star Wars: Rogue Leader
Return to Castle Wolfenstein
Amped - Freestyle Snowboarding
Virtua Fighter 4
Omnimusha II

SPECIAL

Macromedia Flash
Wizardry 7 SaveGame
Wallpapers Medal of Honor: Allied Assault (5 ??.)
Wallpapers Soldier of Fortune II:

Double Helix (3 ??.)
Wallpapers Project Eden (8 ??.)
Wallpapers Angelina Jolie (4 ??.)

Примочки:

Need For Speed Porsche Unleashed:
Porsche 911 GT3
Need For Speed: Porsche Unleashed: Porsche 959
Need For Speed: Porsche Unleashed: Porsche 911 GT2
Half-Life: Golden Eye

СТАТЬИ

Burnout
Tekken Tag Tournament
Return to Castle Wolfenstein
Diablo II

ИНТЕРНЕТ

Windows Media Player 7.1
RealPlayer 8 Basic
DirectX 8.0a for Windows 9x, ME
Quick Time 5.0
Kali 2.3

Detonator XP v21.83 Windows 95/98/Me
Detonator XP v21.83 Windows XP/2000

Animagic GIF ver. 1.22
GIF Samples
Game Diamond (Columns)

ПАТЧИ

Combat Command 2: Danger Forward! v1.03
Age of Sail II v1.56
Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor v1.1
Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor v1.2
Max Payne v1.02
Independence War 2: Edge of Chaos vF14.6
Sub Command v1.01
Operation Flashpoint v1.27 Beta
Half-Life 1108 Client
NASCAR Racing 4 v1.3.0.6
Myst III: Exile v1.22

СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

02 обложка	Eximer	07	Хакер Online	25, 43, 45, 47	1С	53, 63,	АБКП	99	Журнал "Total DVD"
03 обложка	Техмаркет	08	Сайт "Хакер"	29	Спецвыпуск	65, 75	Сайт	101	МАГНАМЕДИА
04 обложка	1С	09	Журнал "Мобильные компьютеры"	журнала "Страна Игр"	журнала "ХАКЕР"	55	"Мобильные компьютеры"	105	Журнал "Неон"
				31, 37	RRC			107	Журнал "Official PlayStation Россия"
01	Подписка.	11	Zenon	35	Сайт kali.net	61	Журнал "ХАКЕР"	81	Журнал "ХАКЕР"
Издательство (game)land		17	Ф-Центр	51	Издательство (game)land	71, 87, 97,	Журнал E-Photo	89	Журнал E-Photo
05	Полигон	23	MAS			103, 104	Сайт Modern Art	93	Сайт Modern Art

Журнал зарегистрирован в министерстве по делам печати, телерадиовещанию и средствам массовых коммуникаций ПИ № 77-1906 от 15.03.2000.

Выходит 2 раза в месяц.

РЕДАКЦИЯ

Сергей Лянге *serge@gameland.ru* издатель
Серг Долгов *guru@xakep.ru* главный редактор
Юрий Поморцев *dreg@gameland.ru* заместитель главного редактора
Дмитрий Эстрин *estrin@gameland.ru* заместитель главного редактора
Максим Заяц *maxim@gameland.ru* лит. редактор
Александр Щербаков *sherb@gameland.ru* редактор видео
Сергей Долинский *dolser@gameland.ru* редактор Онлайн
Эммануил Эдж *emik@gameland.ru* корреспондент в США

АРТ

Михаил Огородников *michel@gameland.ru* арт-директор
Леонид Андруцкий *leonid@gameland.ru* дизайнер
Алик Вайнер *alik@gameland.ru* дизайнер
Максим Каширин *max@gameland.ru* дизайнер

GAMELAND ONLINE

Леонид Боголюбов *caterpillar@gameland.ru* редактор
Иван Солякин *ivan@gameland.ru* WEB-master

ОТДЕЛ РЕКЛАМЫ

Игорь Пискунов *igor@gameland.ru* руководитель отдела
Алексей Анисимов *anisimov@gameland.ru* менеджер
Ольга Басова *olga@gameland.ru* менеджер
Виктория Крымова *vika@gameland.ru* менеджер
Яна Губарь *yana@gameland.ru* PR-менеджер
Телефоны: (095)229-4367, 229-2832; факс: (095)924-9694

ОПТОВАЯ ПРОДАЖА

Владимир Смирнов *vladimir@gameland.ru* руководитель отдела
Андрей Степанов *andrey@gameland.ru* менеджер
Самвел Анташян *samvel@gameland.ru* менеджер
Телефоны: (095)292-3908, 292-5463; факс: (095)924-9694

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА

Ерванд Мовсисян *ervand@gameland.ru*

GAMELAND PUBLISHING

ЗАО "Гейм Лэнд" учредитель и издатель
Дмитрий Агарунов *dmitri@gameland.ru* директор
Борис Скворцов *boris@gameland.ru* финансовый директор

Игорь Акчурин служба безопасности и связь
Глеб Маслов с правоохранительными органами

Для писем: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652
E-mail: magazine@gameland.ru

GAMELAND MAGAZINE

Dmitri Agaronov *dmitri@gameland.ru* director
Game Land Company publisher
Phone: (095)292-4728; fax: (095)924-9694

Доступ в Интернет: компания Zenon N.S.P.
<http://www.aha.ru>; телефон: (095)250-4629

Отпечатано в типографии: "ScanWeb", Finland
Тираж 50 000 экземпляров

Цена договорная

За достоверность рекламной информации ответственность несут рекламодатели. Рекламные материалы не редактируются и не корректируются.

Редакция ждет откликов и писем читателей. Рукописи, фотографии и иные материалы не рецензируются и не возвращаются. Приносим извинения читателям, на письма которых редакция не ответила.

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на "Страну Игр" строго обязательна. Полное или частичное воспроизведение или размножение каким бы то ни было способом материалов настоящего издания допускается только с письменного разрешения владельца авторских прав.

Дизайн обложки:

Михаил Огородников

Все меньше времени остается до грандиозных премьер американского игрового рынка. В тот момент, когда вы будете читать этот номер журнала, некоторые из них уже состоятся. На наших же календарях пока — лишь начало ноября, а значит, до MGS2, Empire Earth, Halo, Rogue Leader и прочих заметных явлений современности остается еще две-три недели. Несмотря на трудности переходного периода, не слишком успешное экономическое положение основных игровых держав и массовый террористический психоз, игровая индустрия продолжает расти, готовясь к самому крупному праздничному сезону за последние годы. Обстановка накалена до предела. Точно такой же нервно-ожидательный окрас приобрела в этот раз и рубрика новостей.

ХИТ-ПАРАД

АМЕРИКА PC

1. DARK AGE OF CAMELOT	VIVENDI-UNIVERSAL	↑
2. COMMAND & CONQUER YURI'S REVENGE	ELECTRONIC ARTS	↑
3. THE SIMS	ELECTRONIC ARTS	↓
4. DIABLO II: LORD OF DESTRUCTION	VIVENDI-UNIVERSAL	↓
5. OPERATION FLASHPOINT	CODEMASTERS	↓
6. ROLLERCOASTER TYCOON	INFOGRAMES	↑
7. THE SIMS: HOUSE PARTY	ELECTRONIC ARTS	↓
8. THE SIMS: LIVIN' LARGE	ELECTRONIC ARTS	↑
9. POOL OF RADIANCE: RUINS OF MYTH DRANNOR	UBISOFT	↑
10. MONOPOLY TYCOON	INFOGRAMES	↑

ВЕЛИКОБРИТАНИЯ ВСЕ ПЛАТФОРМЫ

1. CHAMPIONSHIP MANAGER 01/02	EIDOS	PC	↑
2. TIME CRISIS 2	NAMCO	PS2	↑
3. THIS IS FOOTBALL 2002	SONY	PS2	↓
4. RED ALERT 2: YURI'S REVENGE	ELECTRONIC ARTS	PC	↑
5. MARIO KART: SUPER CIRCUIT	NINTENDO	GBA	↓
6. SPY HUNTER	MIDWAY	PS2	↑
7. GRAN TURISMO 3	SONY	PS2	↑
8. RESIDENT EVIL - CODE: VERONICA	CAPCOM	PS2	↓
9. THE ITALIAN JOB	SCI	PSONE	↓
10. TONY HAWK'S PRO SKATER 2	ACTIVISION	PSONE	↓

ЯПОНИЯ ВСЕ ПЛАТФОРМЫ

1. DYNASTY WARRIORS 3	KOEI	PS2	●
2. TIME CRISIS 2	NAMCO	PS2	↑
3. FORMULA ONE 2001	SONY	PS2	↑
4. TOGUE 3	ATLUS	PS2	↑
5. EVERYBODY'S GOLF 3	SONY	PS2	↑
6. ACE COMBAT 4	NAMCO	PS2	↓
7. LUIGI MANSION	NINTENDO	GCN	↑
8. BURA BOHM YUJIK	SONY	PS2	↑
9. SUPERLITE 1500 SERIES THE TETRIS	SUCCESS	PSONE	↑
10. REVERSAL TRIAL	CAPCOM	GBA	↑

Болото, называемое американским PC-игровым рынком, постепенно начинает демонстрировать признаки очищения. Пусть ненадолго, пусть абсолютно без всякого влияния на общую картину, новые игры все же отмечаются в свежих чартах. Что, впрочем, не мешает им исчезнуть уже через неделю-другую, уступив место традиционным Sims и Diablo. Так, например, на этой неделе отметилась онлайн-ролевая RPG Dark Age of Camelot. Что касается The Sims, то игры этой серии (вместе с двумя expansion pack'ами, Livin' Large и House Party) уже перевалили за девятимиллионную отметку продаж по всему миру. Таких грандиозных продаж у EA еще не было никогда — хороший повод для веселья.

Европа продолжает демонстрировать нам свою приверженность всему, что каким-либо образом связано с футболом. Вот уже почти месяц на верхней строчке английских чартов царит Eidos'овский Championship Manager нового сезона; немногим уступает ему и доморощенный This is Football 2002 от Sony. Обернувшись на восток, мы увидим надувной триумф Dynasty Warriors 3 (на родине известной под названием ShinSangokuMusou 2), которая, несмотря на пятинедельное лидерство в японских чартах, продана на данный момент лишь 550-тысячным тиражом. Продажи игр в Японии опустились за последние недели до самых низких в этом году отметок, а японцы замерли в ожидании крупных релизов. Долгожителя чартов уже на следующей неделе наверняка сместит с лидирующих позиций Nintendo'вский Pikmin.

УСЛОВНЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ:

- ИГРА ОСТАЛАСЬ НА "ПРЕЖНЕМ" МЕСТЕ
- ↑ ИГРА ПОДНЯЛАСЬ В ХИТ-ПАРАДЕ
- ↓ ИГРА ОПУСТИЛАСЬ В ХИТ-ПАРАДЕ



ПРЕДСТАВЛЯЕТ GT CONCEPT



Сразу же по завершении токийского мотшоу компания Sony Computer Entertainment и студия Polyphony Digital представили игрокам новую модификацию своего грандиозного проекта Gran Turismo 3. Первый в истории expansion pack для игры от Sony выйдет в свет 1 января 2002 года и получит название Gran Turismo 3 Concept. По сути своей это все тот же GT3 с теми же трассами, графикой и эффектами, но с совершенно новыми автомобилями, основной костяк которых составят мо-

дели, впервые представленные на Tokyo Motor Show, и знаменитые концепт-кары – в основном, от японских компаний Toyota, Mazda и Nissan. Всего в Concept будет около тридцати автомобилей, причем стандартный набор из GT3 среди них отсутствует. Игра появится в продаже по цене всего лишь около 35 долларов, а судьба ее за пределами Японии пока не решена. Если у вас появится желание прокатиться на стильных концепт-карах, скорее всего, придется покупать японскую версию.



MICROSOFT ОБЪЯВЛЯЕТ ЕВРОПЕЙСКУЮ ПРЕМЬЕРУ



Корпорация Microsoft опередила коллег из Nintendo и первой сообщила о подробностях весеннего запуска Xbox на территории европейских стран. На специальном мероприятии XO1, организованном для европейской прессы в Каннах, были анонсированы не только детали предстоящего дебюта, который состоится 14 марта 2002 года, но и подробности относительно цены, по которой консоль поступит в продажу. Xbox стартует в 13 странах Европейского Союза по единой цене 479 евро (\$426), а в неприсоединившейся к валютному договору Великобритании по цене 299 фунтов (\$435), что полностью соответствует стартовой цене на PlayStation 2 в этих регионах. Если в Америке Xbox стартует в равных условиях с консолью от Sony, предоставляя за ту же стоимость значительно больше возможностей (более высокая мощность, наличие сетевого адаптера и

жесткого диска), то в Европе у консоли Microsoft могут возникнуть действительно серьезные проблемы, поскольку и PlayStation2, и GameCube весной будущего года будут стоить минимум на 100 фунтов дешевле Xbox. Учитывая тот факт, что в Европе Xbox, скорее всего, появится примерно с той же библиотекой, которая будет доступна 15 ноября в США (Halo, Dead or Alive 3, Munch's Oddyssey), шансы на высокие продажи в весьма непривлекательный для старта нового продукта сезон у Microsoft невелики. Компания Nintendo, напротив, пока предпочитает не распространяться относительно своих планов по выпуску GameCube в Европе. Официально дата выхода назначена на весну 2002 года, однако многие аналитики утверждают, что ради более эффектной и удобной премьеры Nintendo может подождать с выпуском приставки до лета или даже до начала осени будущего года.

ПОЛИГОН

ИГРОВЫЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ КЛУБЫ



ПРОГРАММА УЧЕТА игрового времени



Poligon KIT

- + полный учет продаж
- + контроль администратора
- + поддержка всех видов тарифов
- + блокировка игровых станций
- + генерация отчетов
- + финансовый анализ
- + сброс данных в интернет

...и море других возможностей!



программа постоянно совершенствуется!

зайди на сайт программы:



WWW.POLIGON.RU/PROGRAM/



ПОМОЩЬ компьютерным клубам

Решение проблем и ответы на вопросы, возникающие при открытии и работе клуба.

- ? организация рекламной кампании
- ? необходимые документы
- ? закупка оборудования
- ? разработка бизнес-плана
- ? оценка эффективности
- ? обучение администраторов
- ? стажировка директора клуба
- ? анализ результатов работы клуба

Напиши на service@poligon.ru
и получи ответ на свой вопрос.

полный перечень услуг здесь:



WWW.POLIGON.RU/COOPERATION/



ELECTRONIC ARTS ОБЪЯВЛЯЕТ НОВЫЙ NFS



Need for Speed – пожалуй, единственная неаппетитная гоночная игра, получившая всемирное признание и заслужившая любовь игроков. Этот сериал вскоре продолжит свою историю на платформах нового поколения. Первый NFS был выпущен Electronic Arts на консоли 3DO, затем он был блестяще портирован на PC, ну а следующие версии игры были привязаны уже к PlayStation с неизменным последующим переводом на персональные компьютеры. Need for Speed на деле оказался сериалом достаточно «неровным» – блестящие идеи и отличная реализация перемежались в нем с откровенными неудачами. Самым же качественным вариантом, по мнению многих, была третья серия NFS: Hot Pursuit, представившая агрессивных полицейских и несколько оригинальных режимов. Именно эту

серию игры и решила возродить EA для нового пришествия знаменитого франчайза. Во второй половине будущего года на PlayStation2, а затем, возможно, и на GameCube, Xbox и PC, появится игра Need



INFOGRAAMES ВОЗРОЖДАЕТ ATARI



Издательство Infogrames, которому посчастливилось несколько лет назад приобрести остатки некогда могущественной компании Atari всего лишь за 5 миллионов долларов, решило, наконец, использовать эту торговую марку. Уже в ноябре в свет выйдут три первые игры Infogrames, которые будут продвигаться под маркой Atari Games. Три новых проекта – это симулятор мо-



На коробках трех первых игр новой линейки красуется логотип легендарной компании.

тогонки Mx2002, замечательная водная гонка Splashdown (от создателей Motocross Madness, студии Rainbow) на PS2 и симулятор серфинга Transworld Surf на Xbox. Судя по жанровой направленности всех трех игр, Infogrames решила зарезервировать марку Atari для своих спортивных проектов, и на рынке игры от Atari будут противопоставлены Activision'овскому лейблу O2 Games. В любом случае, возвращение легендарного имени в игровую индустрию нельзя не приветствовать.



Новый NFS гарантирует не суперграфику, а супер-игровой процесс.

for Speed: Hot Pursuit 2. Нас ждут двенадцать новых трасс и более двух десятков автомобилей, включая модели Porsche и Lamborghini. Графика пока тянет лишь на определение «симпатичная» – серьезных нововведений не видно, и до уровня Gran Turismo 3 внешний вид нового NFS в настоящий момент не дотягивает. Все подробности о проекте – в одном из ближайших номеров CИ.

NINTENDO: ТЕОРИЯ ЗАГОВОРА

Несмотря на то, что новости, изложенные в этой заметке, относятся скорее к слухам, нежели к реальным фактам, мы все равно решили рассказать о подозрительном стечении обстоятельств, сопровождающих грядущий запуск новой Nintendo'вской приставки. Американская премьера GameCube, перенесенная с 8 на 18 ноября, согласно десяткам и даже сотням противоречивых сообщений, появившихся в Интернете, может состояться раньше намеченного срока. Nintendo основательно подготовилась к запуску консоли. 350 тысяч приставок были доставлены на склады компании еще несколько недель тому назад, вторая половина появится на американских берегах уже в пер-

вых числах ноября. Все пятнадцать игр, подготовленных для запуска, уже завершены, отпечатаны и упакованы, причем многие из них появятся на прилавках магазинов не вместе с приставкой 18 ноября, а уже 7-8 числа (именно такая дата, например, определена для Rogue Leader), за десять дней до предполагаемой премьеры. Именно эти факты заставили многих аналитиков подумать о том, что Nintendo хочет преподнести индустрии большой сюрприз, неожиданно выпустив GameCube, согласно первоначальному плану, 8 ноября. По данным этих аналитиков, компания уже отгрузила большинству крупных дистрибьюторов первые партии GameCube и полностью готова к

запуску. Большой победой Nintendo стал и анонс издательства Activision о готовности GameCube-версии суперигры Tony Hawk's Pro Skater 3, которая обладает улучшенной, по сравнению с PS2-версией, графикой и выйдет в свет одновременно с самой консолью. С другой стороны, всерьез о возможности ранней премьеры GameCube пока никто говорить не осмеливается. Да, Nintendo недооценила собственные возможности и оказалась готова к launch раньше, чем предполагалось. Однако так нарушать планы не в традициях компании, и скорее всего, премьера состоится точно в срок – 18 ноября. Тем более, что, судя по последним известиям от Microsoft, столкнувшейся с целым комплексом проблем в производстве своей консоли, серьезной конкуренции на магазинных полках Xbox не составит. Ни прогнозируемые 150, ни даже 300 тысяч приставок 15 ноября не продержатся и нескольких часов, после чего Xbox исчезнет из поля зрения еще на несколько недель.



НОВЫЙ «ДОМИК МЕРТВЕЦОВ»

✗ На Tokyo Game Show Sega полностью проигнорировала собственное утверждение о том, что на выставке будет показан новый House of the Dead на Xbox. Несмотря на это, анонс все же состоялся, но несколько позднее. Итак, третья серия знаменитого светового тира появится эксклюзивно на Xbox в будущем году, а работает над ней небез-

ызвестная Wow Entertainment. HotD 3 перенесет нас на улицы Нью-Йорка, которые, как всегда, таят в себе немало опасностей. Однако это вовсе не главный сюрприз. Относительно реалистичному и гротескному стилю первых двух игр сериала Sega на этот раз предпочла более расслабленный мультяшный подход. Более того, графический облик игры теперь воплощается в жизнь при помощи технологии cel-shading, применяющейся, например, в Jet Set Radio. Шар этот был воспринят нами неоднозначно. Конечно же, House of the Dead не является ужасником в привычном смысле, а сама игра скорее забавляет, нежели пугает. С мультяшной графикой исчезают даже намеки на пугающие элементы. Возможно, Sega готовится к смене имиджа всего сериала. Мы сразу же сообщим вам, как только появится свежая информация об этом проекте.



КАЛЕНДАРЬ РЕЛИЗОВ. 16 – 30 НОЯБРЯ 2001

16 Tony Hawk's Pro Skater 3	Activision	GCN
16 Breath of Fire	Capcom	GBA
16 Grand Theft Auto 3	Rockstar	GBA
17 Lego Racers 2	LEGO	GBA
17 Luigi's Mansion	Nintendo	GCN
17 WaveRace: Blue Storm	Nintendo	GCN
17 Star Wars: Rogue Leader	Nintendo	GCN
17 SSX Tricky	EA	GCN
17 Legend of Alon D'ar	UbiSoft	PS2
19 MX2002	THQ	PS2
19 Wario Land 4	Nintendo	GBA
20 Frequency	Sony	PS2
20 Sega Sports NFL2K2	Sega	PS2
20 Simpsons Road Rage	Fox/EA	PS2
20 Moto Racer 3	EA	PC
20 Tarzan Untamed	UbiSoft	GCN
20 FIFA Soccer 2002	EA	GCN
20 Planet of the Apes	UbiSoft	GBA
20 Batman Vengeance	UbiSoft	GCN
26 Azurik: Rise of Perathia	Microsoft	Xbox
27 Ark the Lad Collection	Working Designs	PSone
27 Twisted Metal: Small Brawl	Sony	PSone
27 Return to Castle Wolfenstein	Activision	PC
30 Dune	Cryo	PC

**СУПЕР
ФИШКА
ДЛЯ ХАКЕРА!!!**

ПОДПИСКА
НА 6 МЕСЯЦЕВ
\$9,95

**НА 20 ДНЕЙ
РАНЬШЕ
+ДЕШЕВЛЕ**



**закачайсебезлектронную
версиюжурналассайта**

ИНСТРУКЦИЯ

- 1) Зайди по ссылке <http://www.xakep.ru/e-mag>
- 2) Скачай файл себе на компьютер
- 3) Запусти программу
- 4) Распечатай квитанцию и оплати подписку в СберБанке
- 5) Получи код активизации
- 6) Читай все номера журнала Хакер у себя на компе, в течение 6 месяцев!!!

www.xakep.ru



Сложно оспорить тот факт, что российская игровая индустрия значительно уступает по масштабам игровой индустрии Запада. И вряд ли когда-нибудь ее обгонит — давайте будем реалистами. Однако отечественные разработчики и издатели представляют для нас ничуть не меньший интерес, нежели, к примеру, Nintendo или Lucas Arts. Свое — оно, как известно, к телу ближе. Тем паче, что российская игровая индустрия движется вперед семимильными шагами и сбавлять темпы не собирается. Предлагаем вам познакомиться с основными событиями российского игрового рынка за октябрь 2001 года.

ЧЕМПИОНАТ WORLD CYBER GAMES



нечно же, было из Москвы и Питера. Во-вторых, впечатляет призовой фонд Чемпионата. Это \$50.000, плюс восемь билетов в Корею для победителей (3 дуэлянта и 5 человек из одной команды, победившей в Counter-Strike). Для России такой размах беспрецедентен. Хочется верить, что Чемпионат проводится не в последний раз, и с каждым разом ставки будут все выше и выше. Читайте в следующем номере «СИ» отчеты о WCG от нашего спецкора, главного судьи Чемпионата и... самого известного старшего оперуполномоченного в игровой среде — Гоблина!

С 8 по 13-ое октября в Перворестольной на Андреевском мосту проходил финал отборочного тура России по компьютерным играм (World Cyber Games Russia Preliminary), где решалось, кто поедет в начале декабря в Сеул (Южная Корея) на финал Чемпионата. Чем примечателен этот полуфинал? Во-первых, количеством участников. Их было более трех сотен. Претенденты на звание «лучшего киберспортсмена» съехались из самых разных уголков России: из Ростова-на-Дону, Иркутска, Челябинска, Екатеринбурга... Однако большинство участников, ко-



10 ЛЕТ INTEL В РОССИИ

16 октября Intel отмечала свое десятилетие работы в России. Празднование этой замечательной даты проходило в Международном Центре Торговли, что на Пресне. Всем гостям подарили фирменный значок с логотипом компании, а также дали возможность оттянуть-



Глава корпорации Intel
Крейг Барретт.

ся на двухчасовой пресс-конференции, часовом чествовании партнеров Intel, а главное — на много-часовом фуршете. В общем, было мило и довольно весело. Все поностальгировали, вспоминая, что десять лет назад стоимость компьютера на базе 286 процессора была сравнима со стоимостью «Жигулей» (если не ошибаюсь, со стоимостью ВАЗ 2103). Порадовались прогнозу, что через пять-шесть лет мощность процессоров от Intel (в ценовой категории до \$1000 в рознице) будет равна производительности двух десятков самых мощных P4. Одним словом, мероприятие удалось. Остается надеяться, что празднование следующей круглой даты будет не менее интересным и теплым.



ЕЩЕ БОЛЬШЕ ПОРНО!!!
ЕЩЕ БОЛЬШЕ ВЗЛОМА!!!
ЕЩЕ БОЛЬШЕ ХАЛЯВЫ!!!

ТАКЕР
WWW.XAKER.RU

ЕСЛИ ТЫ ЗДЕСЬ ЕЩЕ НЕ БЫЛ - ТЫ ОТСТАЛ ОТ ЖИЗНИ!!!



DVD – УПАКОВКИ НА РОССИЙСКОМ РЫНКЕ: ПЕРСПЕКТИВЫ

Не так давно компания «Новый Диск» объявила о своей новой инициативе – издании лицензионных компьютерных программ в DVD-упаковках. По заявлению представителей компании, это было сделано прежде всего для того, чтобы лицензионная продукция реально отличалась от пиратской. Кроме того, предполагается, что в результате этого шага повысится престиж российских локализаций в глазах ведущих мировых издательств. Мы попросили представителей российских игровых издательств высказать свое мнение по этому поводу, ответив на два вопроса:

1. Собираетесь ли вы последовать примеру компании «Новый Диск»?

2. Есть ли выигрышные варианты в этом переходе? Чего вы от него ждете?

**«Бука»,
Максим Михалев**

1. Может, собираемся, а может, нет. «Бука» довольно часто вводила на рынок новые стандарты, за что нам неоднократно доставалось, в том числе и от «СИ». Честно говоря, тот метод, каким это делает «Новый Диск», к большим выгодам не приведет.

2. Ждем результатов, но, в принципе, это весьма отдаст фейковыми приемами рекламы жевательной резинки: «А теперь еще и в новой упаковке». Хотя бы добавили, что мятного вкуса стало еще больше...

**Nival Interactive,
Алексей Дмитриевский**

1. Мы считаем DVD-box перспективной упаковкой, но в данный момент переходить на нее не считаем необходимым. Мы собирались выпустить «Битву за Британию» в такой упаковке и даже подготовили полиграфию, но, посоветовавшись с «1С», от этой затеи отказались. Причина одна: отсутствует гарантия, что DVD-box будет вытеснять «джевелы», а не коробки.

2. Предпосылок довольно много. Во-первых, по комплектации это похоже на коробку. Во-вторых, каналы дистрибуции DVD-box будут в основном те же, что и у ко-

робок, хотя бы из-за размеров. В-третьих, пользователям этот вид упаковки сравнительно незнаком, а перепутать его легче с коробкой. Поэтому, ограниченно экспериментировать будем, массово переходить пока рано.

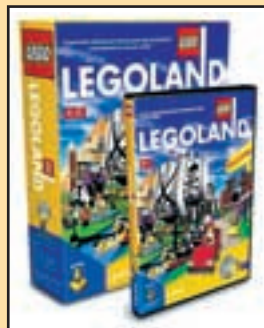
**«1С: Мультимедиа»,
Александр Гурин**

1. Нет, мы пока не собираемся. Во всяком случае, применять упаковку для выпуска «экономичных» версий мы не будем в ближайшее время. Аргументация следующая:

а) DVD-упаковка удорожает продукт, а для многих регионов России разница в 30 рублей – принципиальна

б) DVD-упаковка отличается от привычного формата джевелов и вряд ли будет воспринята «пиратскими» каналами, т.к. сейчас они заточены под продажу джевелов.

2. На данный момент никаких выигрышных вариантов мы не видим, но если у «Нового Диска» получится, то мы обязательно присоединимся. :)



**Рядом с большой
коробкой –
аккуратная и
компактная DVD-
упаковка.**

Russobit-M:

1. Пока нет. Потому что стоит дороже и занимает больше места.

2. «Новый диск» таким образом поднимает цены на свои диски. Думаю, продажи, по сравнению с «джевелными» вариантами, будут хуже. Такое решение тоже имеет право на существование, посмотрим, что из этого выйдет...

**Snowball
Interactive,
Сергей Климов**

1. Да, но не переходить, а дополнять DVD-изданиями существующую линейку. В течение этого сезона сделаем несколько пробных выпусков.

2. DVD в данном случае «джевела» не заменит, так как цена выше и при альтернативе «купить Quake III в DVD с 24-страничным руководством за 200 рублей или купить Quake III в «джевеле» с электронным руководством на диске за 80 рублей» выбор не изменится – покупать будут «джевелы».

**«Софтклуб»,
Андрей Давлетшин**

1. А мы уже год как перешли на DVD-упаковку вместо коробок. :–)

2. Это технологичная, удобная и принятая на Западе универсальная упаковка. Удобная для магазинов, где в основном продаются локализуемые нашей компанией товары, для транспортировки и хранения, для совмещения продажи медиа товаров – фильмов и игр в одном месте. Мы поддерживаем все меры, которые помогут в идентификации лицензионного товара.

В ПРОДАЖЕ 19 ОКТЯБРЯ



ПРЕМЬЕРА HP JORNADA 568



ОФИЦИАЛЬНАЯ ПРЕМЬЕРА PALM M 125



ИГРЫ ДЛЯ КПК



В НОМЕРЕ:

Первый российский журнал, посвященный мобильным компьютерам отмечает свой первый юбилей. В спецрепортаже, посвященном этому знаменательному событию мы проводим анализ тех событий, которые произошли в индустрии карманных компьютеров за прошедший с момента его рождения год.

После поглощения корпорации Compaq Hewlett Packard решил доказать всем, что их продукция может затмить собой разработки своего бывшего конкурента. Первый взгляд на HP Jornada 568 показал, что эту задачу им выполнить по плечу.

Самый доступный карманный компьютер теперь обзавелся спотом расширения и новым стильным дизайном.

Полный обзор всех самых интересных игровых проектов для платформ Palm OS и Pocket PC

А также:

Линейка ноутбуков Dell, обзор рынка ноутбуков в разных ценовых категориях, прототип клавиатурного КПК от Asus, мобильный телефон с GPS-приемником Benetton Esc, тестирование работы GPRS в Москве, новейший цифровой фотоаппарат от Nikon, премьера новой рубрики – «Тестовая лаборатория MC»

MC МОБИЛЬНЫЕ
КОМПЬЮТЕРЫ
(game)land
www.mobilecomputers.ru

лента российских новостей

1C
www.1c.ru

В конце сентября в продажу поступила новая игра от «1C» — Settlers IV («Поселенцы»). Впрочем, «новой» ее назвать достаточно сложно, так как релиз английской версии состоялся больше года назад. Но тут лучше вспомнить сакраментальную истину, что лучше поздно, чем никогда.

С 24 октября в продажу поступили «Самогонки» — экстраординарные аркадные гонки от «К-Д ЛАБ». Отдельно представлять «К-

Руссобит-М
www.russobit-m.ru

9 октября компания «Руссобит-М» выложила в Интернет демонстрационную версию игры «Казак: Последний Довод Королей». Скачать демку можно по адресу: www.cossacks.com/english/cossacks/addon1.php3.

19 октября «Руссобит-М» и хорошо известная французская компания Ubisoft подписали контракт на издание на территории России, стран СНГ и Балтии стратегии в реальном времени Battle Realms. Preview по этой игре чи-



Веселая мумия — самый яркий герой «Атлантиды III».

вой». Обзор этой игры читайте на страницах 56–57.

В начала месяца в продажу поступила долгожданная 3D-action Venom. Codename: Outbreak. Ее обзор был в прошлом номере «СИ».

Snowball Interactive
www.snowball.ru

Для Snowball Interactive октябрь стал исключительно продуктивным месяцем. Во-первых, компания выпустила сразу два ярких проекта — «Затерянный Мир 3» и «Ва-Банк!» (обзоры читайте в следующем номере «СИ»). Во-вторых, анонсировала четыре новых игры: «Готика», «Угнать за 40 секунд», «Война и Мир: Вторая корона» и «Команч 4» (читайте preview на страницах 20–21). Все они будут изданы с бессменным партнером Snowball Interactive — фирмой «1C».

Любопытно, что ролевая игра «Готика» обещает стать одним из самых масштабных проектов студии. По словам Сергея Климова, по объему текста она побила «Европу 1492–1792», а по количеству актеров — «Отверженных».

Оно и не мудрено, так как в «Готике» более двухсот(!) персонажей, для озвучивания которых будут приглашены три десятка актеров. Об этом и о других играх от самой снежной студии читайте в ближайшем номере «СИ».

Nival Interactive
www.nival.ru

С 12 октября на полках магазинов появилась приключенческая игра «Атлантида III», изданная Nival Interactive совместно с фирмой «1C». Обзор классического adventure от Cryo читайте на страницах 68–69.

Спустя неделю, Нивал и фирма «1C» объявили о подписании договора на издание еще трех игр от Cryo. Первая — аркадная гонка «Мегарейс 3» (Megarace 3). Игроки со стажем наверняка еще не забыли революционный для своего времени «Мегарейс», который сражал наповал реалистичностью графики и ярким сюрреалистичным миром. Новая игра выдержана в том же стиле, с поправкой на самые современные технологии. Второй подписанный проект — «игронизация» одноименного шедевра Тарантино «От Заката До Рассвета» (From Dusk till Dawn). Всем любителям вампиров и нелюбителям солнечного света посвящается. Наконец, третий проект — продолжение приключенческой игры «Легенды о рыцарстве», получившее лаконичное название «Легенды о рыцарстве II» (Arthur's Knights 2).

Уже перед самой сдачей номера, 29 октября, был отправлен в печать диск с игрой «Арабские Ночи» (оригинальное название Arabian Nights). Но самое главное — подошла к финальной черте разработка одного из самых ожидаемых (если не самого ожидаемого!) российских проектов — игры «Демииурги». Мы уж не раз рассказывали о ней, а к выходу игры (середина ноября) подготовили специальный выпуск «СИ».



Покой нам только снится — кадр из аддона «Казак».

Д ЛАБ» не нужно, так как забыть разработчиков культовых «Вангеров» невозможно. Подробную информацию об игре ищите на сайте www.samogonki.ru, а также в следующем номере «СИ».

В это же время подходила к финалу локализация «Негоцианта» (оригинальное название Patrician II). Обзор этой очень любопытной экономической стратегии читайте на страницах 60–62.

Бука
www.buka.ru

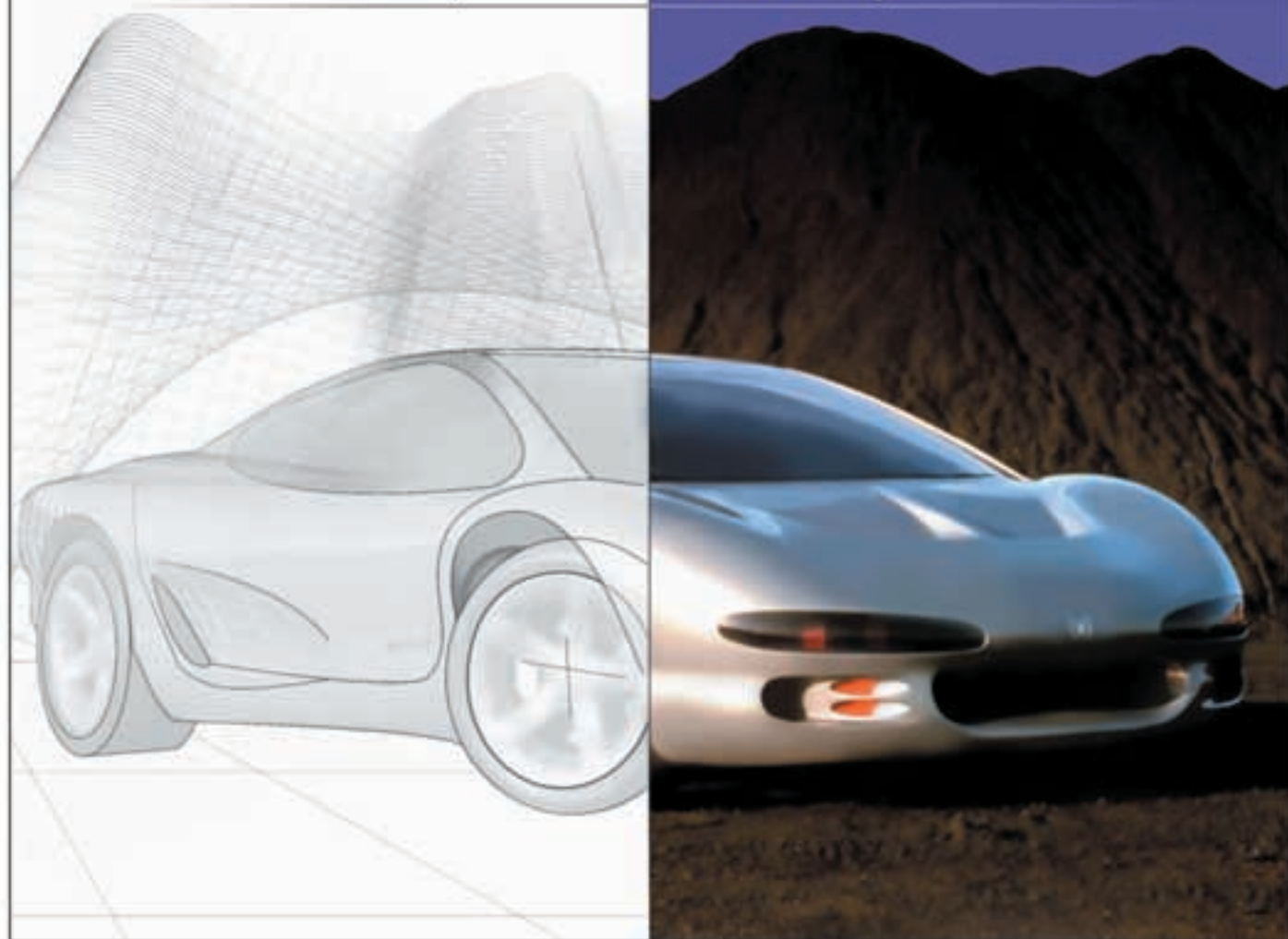
16 октября в московском компьютерном клубе компания «БУКА» провела сетевое тестирование «Легенд Меча и Магии» (Legends of Might and Magic). Это событие было приурочено к скорому выходу игры.

Также почти завершена работа над проектом «Петька 3: Возвращение Аляски», являющегося продолжением популярнейшей серии приключений Петьки и ВИЧ. «БУКА» любезно предоставила нам бета-версию игры — читайте обзор на страницах 70–71.



ДемOVERсия «Демииургов» на нашем сайте:
http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF9695

от простого к сложному



ЛУЧШИЙ ХОСТИНГ В РОССИИ

Business-сервер за \$25!*

- 80 Мб дискового пространства
- неограниченный трафик
- 30 почтовых ящиков, 5 листов рассылки
- неограниченное количество e-mail адресов
- собственный CGI-каталог, SSI, PHP3, MySQL

Prof-сервер за \$42!*

- 100 Мб дискового пространства
- неограниченный трафик
- 50 почтовых ящиков, 5 листов рассылки
- неограниченное количество e-mail адресов
- собственный CGI-каталог, SSI, PHP3, PHP4, MySQL, PostgreSQL, Java servlets
- полный доступ к конфигурации Apache
- mod_Perl, mod_PHP, gcc (GNU project C Compiler)

* при оплате за три месяца; все налоги включены.



ZENON N.S.P.
www.zenon.net
www.host.ru

- канал 1 Гбит/с
- круглосуточная техническая поддержка
- любые объемы дополнительного дискового пространства
- все возможности хостинга
- постоянным клиентам - скидки!

Регистрация доменных имен

только для наших клиентов

домены в зонах .com, .org, .net - \$15/год*

домены в зоне .ru - \$24/год*

домены в зонах .info - \$30/2 года*

* все налоги включены.

При регистрации и оплате нового тарифного плана хостинга на 12 месяцев, регистрация и делегирование нового доменного имени для этого тарифного плана на первый год осуществляется **БЕСПЛАТНО!**

тел.: (095) 956-1380

тел.: (812) 326-4469

e-mail: hosting@zenon.net



АВИАСИМУЛЯТОРЫ ИЗ ПОЗАВЧЕРА В ЗАВТРА

Александр «Холод» Черных

Как-то разговаривал я с “коллегой” по редакционной работе. Речь зашла об играх. И этот товарищ начал усиленно продвигать такую идею: мол, живых жанров сейчас всего два. Первый, естественно, стратегии в реальном времени, а второй — ясное дело — 3D-action. Ну а кто не верит — тот дурак. Всякие квесты, RPG и прочие adventure давно уже вымерли и спят спокойным сном. И симуляторы, естественно, тоже вымерли. Как мамонты. Кому, мол, они нужны-то? Это же Дарвин: выживает сильнейший... Может, action и стратегии действительно оказались сильнее, а все остальные игры действительно почили в бозе. Не мне об этом судить. Одно могу сказать точно: если и симуляторы в гробу лежат — вертеться им сегодня веретеном. Жанр авиасимуляторов — тема нашего сегодняшнего рассказа. Будем говорить о них по-крупному...

ПЛЯТОРЫ:

Происхождение вида

Самолеты никогда не дешевели. С развитием авиации они становились только сложнее, и потому — дороже. Конструкции при видимой простоте делались все более замысловатыми, количество управляющих поверхностей увеличивалось. Средние скорости, с которыми самолеты учились перемещаться по воз-

духу, росли. Естественно, управлять этими штуковинами становилось все сложнее и сложнее. Уже в двадцатые годы возникла необходимость в эффективных средствах обучения молодых пилотов. Летчиков подолгу мучили теоретическими курсами, потом заставляли летать с инструктором. Обучение было долгим. Когда разрази-

лась Вторая Мировая и ряды военных летчиков (причем, со всех участвующих сторон) сильно поредели, учить летать начали быстро, дешево и сердито: взлет-посадка-свободен. В меньшей степени это коснулось Англии, США и Франции, в большей — Германии, СССР и Японии. Отдельные компетентные товарищи говорили, что если

летчик умудрился вернуться из первого боевого вылета живым — значит, впредь волноваться не о чем, будет летать спокойно. Ему, мол, свыше дано...

К концу войны с развитием реактивной авиации ситуация осложнилась. Все больше летчиков билось просто во время учебных полетов. Злые языки



Авиасимуляторы — странное направление игровой индустрии. Количество фанатов жанра никогда не росло резко, в отличие от поголовья почитателей, например, жанра action. Может ли ситуация измениться в корне прямо сейчас?

поговаривают: когда немцы начали производство реактивного (точнее, "ракетного") Me-163, при попытках научиться им управлять погибло больше летчиков, чем во время воздушных боев с союзниками. Про отечественные разработки того же времени (Би-1 и прочие) врать не буду, но смею надеяться, что у нас все-таки дела получше шли. Но в целом обстановка делалась все серьезнее: скорости росли, техника становилась сложнее и дороже, и затраты на обучение летчиков возрастали не по дням, а по часам.

Действительно эффективное решение проблемы нашлось только через несколько десятков лет, с появлением компьютерной техники. Можно, однако, с уверенностью сказать, что идея использовать компьютер в качестве тренажера для персонала, работающего с дорогостоящим оборудованием, впервые пришла в голову... военным! Этим работникам ножа и топора было крайне необходимо верное средство для обучения своих будущих пилотов. На компьютерном тренажере кур-

сант доводил до автоматизма набор действий за штурвалом самолета, отрабатывал модели поведения в различных аварийных ситуациях. Короче, выйдя из-за штурвала симулятора, ученик был более-менее готов сесть за штурвал настоящей боевой машины. Хотя, конечно, полеты с инструктором никто не отменял...

Не стоит говорить, что такого рода военные тренажеры были доступны только крупным государственным центрам ВВС и, естественно, засекречены. Это же понятно, так?

Барыги

И тут, как оно обычно и бывает, на арене появились коммерсанты. К тому моменту (а речь идет о конце семидесятых — начале восьмидесятых годов) персональные компьютеры получили определенное распространение среди частных пользователей. Игры с первого дня продавались просто невероятно здорово — это единственный продукт, который был нужен всем без исключения владельцам домашних компьютеров. И вот какой-то светлой личности пришла в голову отличная идея: а что если попытаться эмулировать полет самолета на домашнем компью-

тере? Пусть это будет не так реалистично, как на профессиональных военных симуляторах, пусть это будет не так красиво, но... Кого это волнует? Главное, чтобы конечный продукт продавался.

И понеслось.

Потенциал у жанра оказался огромный. RTS в то время еще не пахло, для создания хороших 3D-action компьютерам не хватало производительности. А вот симуляторы, как ни странно, по части ресурсов были намного скромнее (несмотря на то, что только авиасимуляторы от века являются действительно полностью трехмерным жанром). И возможностей всяких XT-шек им хватало просто по горло. Именно на компьютерах семейства XT работали такие монстры жанра, как F-19, LHX, Su-25, ATAC. Эти симуляторы уже тогда были по-настоящему трехмерными (чего, кстати, не скажешь о тогдашних стратегиях и 3D-action)!

С появлением 286х и 386х компьютеров (читай: "и с последующим ростом системных ресурсов") жанр симуляторов на-

чал набирать обороты с неимоверной мощью. Каких только игр не было создано в те золотые времена! С легкой грустью вспоминаю F29 Retaliator, B-52, F-117. Да, и конечно, первые версии MSFS. Тогда он мною был не понят, не понят мною и сейчас...

Сюжетности

Кстати, об интересе. Кто-то мне сказал, не подумав, что, мол, симуляторы есть по сути отстой, потому что в них сюжетных линий нет. Вот, мол, даже в DOOM'е есть сюжет — спасаем там кого-то еще от кого-то. И только симуляторы авиатехники как-то обделены этим.

Врачи все! Могу сказать с полной ответственностью: уж чего-чего, а хороших сценариев в этом жанре было, мягко говоря, немало. Ведь симуляторы, как правило,



Crimson Skies. Альтернативная вселенная! Развеселый action-симулятор. Америка? Нет больше вашей Америки, и не было никогда! Кто бросил валенок на пульт?

EF-2000. Можно просто "Эфа". Для первой стадии пропеллерхэдства. Отнимает кучу времени. Сел за игру - хоп! - и день прошел.



F-19. Это классика. Многие считают, что до сих пор не было создано ничего подобного по играбельности. Уверен, в чем-то они правы: в игре гениально сбалансированы сложные и простые вещи. Не оторваться! Всем не игравшим - срочно сыграть.

Ил-2. Игра, призванная перевернуть наше представление о симуляторах как о жанре. Я сам провел за ней около часа (пока что) и могу сказать: от всех виденных мною симуляторов (а их немало) она отличается, как небо от земли. Меня сложно развести на банальность, но... это нечто невероятное.

Microsoft Combat Flight Simulator 2. Неплохая игра, хотя немного занудная (это необъяснимо, считайте последнюю мысль чисто субъективной).



были привязаны к историческим событиям. Вспомните хотя бы Knights Of The Sky — симулятор Первой Мировой. Жесткого сценария не было, зато был нелинейный набор миссий, карьера пилота союзников, балы, вызовы на дуэли... Чего только ребята из Microprose туда не запихнули! Ну в каком Quake вам устроит бал?!

родных авианаемников начала 2000-х годов. Полетал — посмотрел анимационный ролик — погрузился в атмосферу простенького квеста. Причем, развитие событий в небе напрямую зависело от развития событий на земле. Ну, а на этой самой



Knights Of The Sky. Романтика Первой Мировой, балы, воздушные дуэли. Обсуждается этика бомбардировок с воздуха. А мы - летаем, стреляем, летаем, стреляем... Впрочем, весьма удачная игра.



Aces Over Europe. Отличный симулятор WWII. Очень напоминаются атаки на поезда.

Су-27 v.2.5. Говорят, "пропеллероголовые" предпочитают лучшее. Что ж, в ЭТОМ выборе я с ними согласен.



Припомню немало симуляторов, созданных по фильмам. Это и знаменитая серия Top Gun, и Flight Of Intruder, и многие другие игры. Янки приходили из кинотеатров домой, садились за компьютеры и... снова погружались в атмосферу фильма. И играли так, что за уши не оттащишь.

Впрочем, видал я классные по сюжету и исполнению игрушки, которые к кино никакого отношения не имели. Например, Origin'овский Strike Commander. Потрясающая игра, настоящее интерактивное кино про эдакую банду благо-

зем- ле была и любовь, и интрига, и предательство, и какие-то приключения, перестрелки... В общем, закрутили ребята из Origin все так, что некоторые товарищи до сих пор в Strike Commander играют с удовольствием. Кстати, к этой игре был выпущен великолепный Speech Pack, который озвучил всех персонажей, из-за чего сходство с интерактивным фильмом стало еще более полным.

Примерно тогда же Origin сделала Pacific Strike. По концепции он мало чем отличался от Strike Commander, вот только события в игре поднимались вполне реальные, времен войны США с Японией. Перл-Харбор и далее по тексту... Знатная была игра! Кстати, есть информация, что в последнее время эту игру из Интернета активно качают — не иначе, после выхода фильма "Pearl Harbor"...

Подвиды

Все хотят от симуляторов одного и того же — иллюзии полета. Вот только одни хотят, чтобы все было как в жизни: сложно, заморочено и наворочено; а другие — как в кино: тик — дрык, бреющий полет, неимоверный пилотаж, отсутствие законов аэродинамики и полная свобода действий. Есть еще третья категория пользователей: они желают компромисса. То есть особенный хардкор им

не нужен, но и в авиационных они играть не хотят... Нужно ли говорить, что таких большинство?

Сообразно вкусам и желаниям этих людей, симуляторы почти с самого начала делились по шкале аркадности. Например, упомянутый мною F-29 Retaliator — action в чистом виде, хотя и со своими заморочками. А вот MSFS — уже для "пропеллерхэдзов" (так называют на западе фанатов профессиональных симуляторов). Кстати, практически все гражданские авиасимуляторы — без стрельбы и воздушных боев — являются весьма хардкорными. Исключение составила, возможно, игра Stunt Island (Must play!) — симулятор... киностудии. В ней можно было снимать свое довольно-таки эффектное по тем временам видео с участием всевозможных самолетов. А кампания в игре позволяла побыть авиакаскадером. Можно (и нужно!) было садиться на движущиеся грузовики, летать под мостами, носиться над улицами больших городов. Надо ли говорить, что именно эта игра представляла собой отличный пример компромисса между аркадой и серьезным симулятором?

Игры для взрослых

Пока игровые симуляторы для домашних компьютеров эволюционировали, военные профессиональные программы тоже не стояли на месте. Главное, чего

Слово "джойстик" — "палочка удовольствия" — имеет исключительно авиационное происхождение. Так английские летчики называли рычаг управления элеронами и рулями высоты, который почти в любом самолете характерно располагается между ног пилота.

пытались добиться разработчики тех и других — максимальный эффект присутствия в игре. Но если в домашних условиях это как-то проблематично (целевой бюджет маленький! :0)), то у военных с этим проблем меньше. Министерство Обороны любой нормальной страны — структура богатая, и на обучение своих летчиков готово тратить до потери пульса. А летчики тому и рады.

Современный профессиональный симулятор выглядит так: огромный параллелепипед на нескольких гидравлических стойках, внутри — кокпит самолета, видеопроекторы, создающие для пилота иллюзию реальности происходящего, и компьютеры, компьютеры, компьютеры. Повинуясь движениям джойстика, гигантская конструкция поднимается, наклоняется, опускается на гидравлике, создавая физическую иллюзию перемещения самолета в пространстве. А пилот в это время ведет воздушный бой не на жизнь а на смерть. Или поднимается в небо тяжеленный гражданский аэробус. Или... Короче: летает он там.

Для дома, для семьи

Дело ясное, себе домой такую штуку на поставишь. Поэтому проклятые буржуины придумали множество устройств, которые позволяют получить больше удовольствия от игры исключительно в домашних условиях.

На первом месте среди таких "девайсов" — авиаджойстики. Всех сортов и размеров, на любой вкус. Идеальный авиаджойстик состоит из трех блоков: непосредственно "палочка удовольствия", сектор газа и две педали. В настоящем самолете стик управляет элеронами (вправо — влево) и рулями высоты (на себя — от себя), сектор газа — тягой двигателя (вперед — назад), а педали (вправо — влево) — положением вертикального руля. На первый взгляд, конструкция довольно сложная. Тем не менее,



Strike Commander. Игра, подобной которой не было создано до сих пор. Великолепный симбиоз симулятора и квеста. Графика, опередившая свое время. И много еще чего...

с ответственностью могу сказать, что удобнее вряд ли что-нибудь придумают. По-любому, с клавиатуры в некоторые симуляторы играть вообще невозможно (проверено электроникой). Так что эта конструкция — лучшая из существующих.

Правда, джойстики из трех блоков весьма дороги (от 100 у.е. и выше). Так что производители этих “девайсов” уже давно производят некие компромисс-конструкции типа “три-в-одном”. Как правило, это стик, который умеет крутиться вокруг своей оси (педали: по часовой — вправо, против часовой — влево). Слева от стика на его основании размещают небольшое колесико (сектор газа: вперед-назад). Таким образом, в одном блоке умещается все сразу. Удобно, практично, дешево и сердито.

Кроме джойстиков имеются девайсы несколько другого уровня — виртуальные шлемы. Припомним VFX-1, в комплекте с которым шла игрушка Flight Unlimited! — вот это была гремучая смесь. Здоровый симуляторчик оторваться от этой игры не мог часами — так все было здорово и по-настоящему. Никакой виртуальный коптит не заменит настоящего шлема VR.

Работают эти девайсы так: на два монитора (каждый — перед своим глазом) передается изображение с видеокарты. Специальное устройство, встроенное в шлем и называемое трекером, передает информацию о движениях головы через интерфейс-карту шлема, и компьютер принимает решение о соответствующем повороте изображения. То есть, крутишь головой — а у тебя перед глазами меняется картинка, как если бы ты перед собой коптит

Фанатам жанра симуляторов везет на примочки: именно для них были созданы специальные джойстики и шлемы виртуальной реальности.



самолета видел. Единственным реальным недостатком шлемов виртуальной реальности остается качество изображения — тот же VFX-1 имел максимальное разрешение 789х230 пикселей. Так что многие фанаты этих сравнительно недавно появившихся устройств уже сейчас носят очки с ОЧЕНЬ большими диоптриями. Еще, конечно, цена отпугивает — новые “девайсы” начинаются от тысячи долларов. Правда, тот же VFX-1 при определенной удаче можно купить на Митинском радиорынке в Москве доллар за тридцать — пятьдесят.

Прямо сейчас

Да, был застой в жанре авиасимуляторов. Спорить не о чем. Ну, так ведь этого же с чем не бывает-то? Как ни странно, виновато в падении качества симуляторов... мощное развитие компьютерной техники. Дело в том, что когда производительность процессоров и видеoadapterов стала расти, разработчики игр погнались только за качеством картинки. И на втором плане в один момент оказались такие факторы, как интересность, наличие сюжета, реалистичность, адекватность и востребованность. Иными словами, начали штамповать



Comanche 4. Продолжение знаменитого сериала. Новейший action-симулятор вертолета. Красиво и просто: главное, мышкой тыкать в нужное место вовремя. Впрочем, и такие симуляторы имеют большой круг поклонников.

Flight Unlimited 3. Отличный гражданский симулятор. В сто тысяч раз лучше майкрософтовского FS. Красивее, да и к жизни ближе. Рекомендую!



одну за другой совершенно одинаковые игрушки. Всякие Tornado, F-15 3.0... Были, конечно, и приятные исключения — например, TFX. Там все было при деле: и сценарий толковый, и музыка контекстно зависящая, и компромисс между хардкорностью и простотой. Были и просто удачные пропеллерхэд-симуляторы — такие, как EF2000. Но... на общем фоне жанр затухал. Всем нравилось играть в простые и красивые action с морем крови, и в стратегии с кучей юнитов и безголовыми сюжетами. А разбираться в сложных, и (на общем фоне) все-таки не очень красивых симуляторах почему-то никому не хотелось. По сей день поголовные фанаты симуляторного жанра только падают. Что же такое должно произойти, чтобы что-то изменилось?

Завтра

То, что изменит жанр, уже происходит. На рынок выходит новое поколение авиасимуляторов. Оно безумно красиво, гибко настраивается под любые требова-



Chuck Yeager's Air Combat. Эта игра шла на XT-шке и делала невероятные вещи! Настоящий интерактивный учебник воздушного боя. Да! При желании можно было полетать на советских самолетах — на МиГ-21, например.

ния ре- а л и з - ма\аркадно- сти и очень требо- вательно к систем- ным ресурсам. О каких иг- рах идет речь?

Во-первых, это наш русский проект “Ил-2” от Maddox Games. При неимоверной красоте движка игра обладает абсолютным реализмом (да, звучит броско, но это — правда). Я лично за свою короткую жизнь переиграл в несколько сотен авиасимуляторов, и за каждую новую игру садился, будучи уверенным в себе на 100%. Но “Ил-2” наказал меня. Мало того, что он красив, как видеосъемка (такого неба и таких лесов не было еще НИГДЕ). Первый штурм я

поймал секунд через десять после взлета, и следующие два часа привыкал... Впрочем, об этой игре читайте подробнее в этом же номере "Страны Игр".

Ещё пример — очередная часть сериала "Команчи". Аркадный авиасимулятор нового поколения безумно хорош собой, красив, и прост в освоении. Почему бы и нет?

Одним словом, изменения происходят в жанре прямо сейчас. И реакция международного рынка компьютерных игр на эти изменения — лишь вопрос времени.

Правильные линки

В сети есть сайты, на которых выложено так называемое abandon software — "покинутое программное обеспечение". И старых симуляторов на таких сайтах — полным-полно...

www.theunderdogs.org — великолепный архив старых игр, огромное количество симуляторов. На любой вкус и цвет, все лучшее в наличии прямо сейчас. Да! Структурировано все великолепно.

www.cdos.org — архив поменьше, но есть интересные экземпляры.

Agdb.Dax.ru — отличный отечественный ресурс по старым игрушкам! Стоит посетить обязательно.



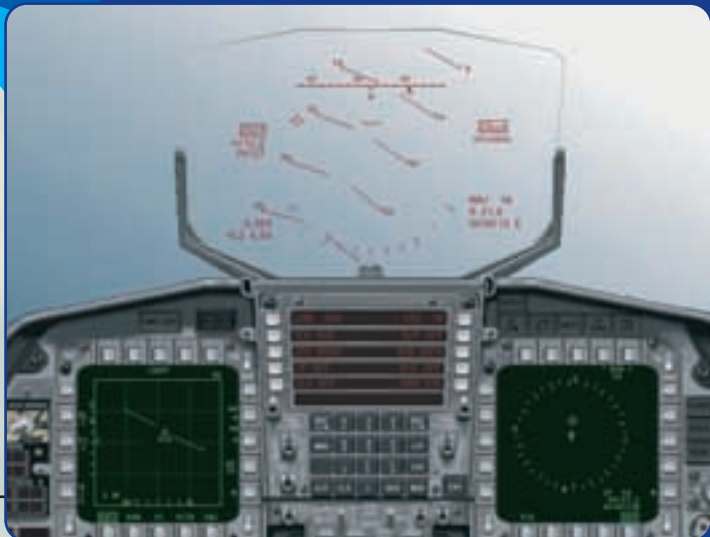
LHX. Первый грамотный симулятор вертолета на PC. Вертолетов, кстати, в LHX было несколько, но важно другое: эта игра, на моей памяти, — единственный симулятор самолета вертикального взлета и посадки Osprey. Рекомендую!

Strike Eagle 3. Как я гордился фирменным руководством к этой игре! Просто потрясающая книжка в два пальца толщиной, в которой изложено все, о чем может мечтать фанат симуляторов. А вот геймплей занудный, хотя и с претензией на "пропеллерхэдность".



Aces Over Pacific. Похоже на АОЕ, только про войну с Японией. Торпедные атаки — красивые и эффектные, пальмы — угловатые. Игра — хорошая.

TFX. От этой игры не оторвать за уши! Сочетание нормального уровня реализма и безумно интересного геймплея. Да и про музыку стоит упомянуть — она здесь просто великолепна.



Компьютеры "МИР" на базе процессоров AMD



В ЦЕНТРЕ ОСОБОГО ВНИМАНИЯ

www.amd.ru
support@amd.ru



гарантия на системный блок 2 года



Сертифицированы Ростехнадзором

Гарантийное обслуживание и послегарантийное сопровождение



Возможность доставки на дом



Более 10 лет на российском рынке



Выезд технического специалиста на дом



предоставление лицензионного программного обеспечения



30 часов тестирования

Привлекательные цены



Доставка до метро бесплатно



Компьютер любой конфигурации под заказ БЕЗ ПРЕДОПЛАТЫ!

www.fcenter.ru

"Бабушкинская" ул. Сухонская, д.7а тел.: (095) 472-6401

"Улица 1905 года" ул. Мантулинская, д.2 тел.: (095) 205-3524

"ВДНХ"-ВВЦ пав. №71 и пав. №2 ТК "Ремонт" тел.: (095) 785-1-785



ИЛ-2

PC

Александр "Холод" Черных

Чтобы научиться играть в «Ил-2», стоит забыть про свои амбиции и опыт, полученный из любых других симуляторов. «Ил-2» не похож ни на один из них. Он — настоящий.

Жанр: simulation **Издатель:** 1C
Разработчик: Maddox Games **Multiplayer:** LAN/Internet
Онлайн: <http://games.1c.ru/IL2.htm>
Требования к компьютеру: PIII 800, 256MB RAM, мощный 3D-ускоритель **Дата выхода:** ноябрь 2001 года

Дополнительная информация:

<http://www.gameland.ru/magazine/si/073/024/1.asp>


Обыкновенный переворот

Так ли много на свете хардкорных авиасимуляторов? Их, между нами говоря, до сегодняшнего дня можно было пересчитать по пальцам. Припомню все три релиза «Су-27», сугубо мирные «Flight Unlimited» и «Microsoft Flight Simulator», и... даже не знаю. Есть, конечно, еще игры. Но действительно глубоких, реалистичных «почти-что-тренажеров» — нет, не припомню. Бытует мнение, что и не очень-то они нужны. Мол, action-игры рулят — и точка, и не осталось на всем белом свете людей, которым нужно, чтобы «все было, как в жизни»...

Чушь это, а не мнение. Симуляторы — рулят. Кризис жанра преодолен. Системные ресурсы игровых компьютеров нового поколения позволяют как никогда близко по-



Сколько в игре модификаций этого самого «Ил-2» — всей статьи не хватит перечислить! Вот мы и не перечисляем. ;)

идти вешаться. Больше все равно сил ни на что не останется. Причем, пишут все: ветераны второй Мировой из Германии, Штатов и Франции (русским ветеранам сложнее — практически ни у кого из них нет компьютеров), современные летчики, военные историки, авторы книг про авиацию, просто любопытствующие, наконец.

Вообще, обстановка на рабочем месте у Медокса — это что-то с чем-то. Три квадратных метра. Кни-



Модель обшета повреждений — это песня. Что интересно — все внутренние структуры самолета отлично текстурированы!

Высокие даже по нынешним временам системные требования заставляют подумать о необходимости апгрейда. Всем кошелькам приготовиться к похудению!

дойти к действительно реалистичному исполнению симуляторов. Примеры? Да вот вам пример — «Ил-2».

Герои нашего времени
 Долгостройная игра. Разрабатывают ее очень давно. Причем, по-моему, еще не было проекта, который делали бы так, как этот — всем миром. Лично видел письма, присланные руководителю проекта Олегу Медоксу за один день работы. Ответив на все, можно брать мыло душистое и веревку пушистую — и

ги. Сотни, наверное, книг. На всех языках об одном и том же — «Самолеты Мира», «Руководство по летной эксплуатации Як-9», «Руководство по летной эксплуатации Р-39», всевозможные «Ме-109 в разрезе» и «И-153 внутри». Причем, названия книг я, вероятнее всего, перевирую (но вполне вероятно, что там и такие есть — несколько стопок томов, как-никак). Главное — обстановка! В груди, посреди всеобщего книжного бума, — компьютер. Заставка практически готовой игры: вроде бы, черно-белая

съемка, а вроде и нет... А, это на движке сделано! Ну-ну. Не бывает такого на движке, даже в черно-белом цвете. Уж больно красиво. Загрузилась? Ну-ка, пустите меня, сейчас я им всем покажу! Медокс хитро улыбается, интересуется на каком уровне сложности буду иг-

engine! Небо потрясающее, свет великолепный, земля — нет слов. А освещение! Техническая же реалистичность происходящего — плод долгой исторической научной работы. Позднее Медокс рассказал мне о ветеране, который, сев за «Ил-2», через пару минут увлекся

Демо-версия "Ил-2" доступна для скачивания с сайта www.gameland.ru. Правда, она построена на предпоследней версии движка и полного представления обо всех красотах не дает.

по-русски (ура, без акцента!), да-ром только что матом не ругаются.

А на земле? Что там? Там едут колонны полторок, зенитки без продыху лупят по самолетам и паровозы несутся по рельсам, оставляя за собою след из копоти и гари, немецкие танки стреляют по хатам и по русским танкам, а русские танки — по немецким... Причем, все это происходит совершенно самостоятельно, вне зависимости от наших действий в небе. Удивительно выглядит с высоты птичьего полета сражение нескольких самоходок или обстрел береговых укреплений с корабля (да, и корабли там тоже есть — я не упоминал еще?). Правда, в некоторых юнитах на земле нет людей (а в некоторых — есть). Со слов разработчиков, это объяс-

без такой навороченной конфигурации ни одна игра просто не станет грузиться. Готовим кошечки к похуданию.

А дальше?

А дальше — аддоны. Несмотря на то, что игра еще не продается (хотя уже заказывается всеми, кем только можно, и в огромных коли-



Потенциал для создания аддонов у игры — неимоверный. Мы уверены, что появление дополнений к игре — дело времени.

рать. Ну и вопросы у вас, товарищ! Аса мне давайте, все самое хардкорное, трудное и реалистичное — сейчас я их раскидаю. Як-9Т против двух Ме-109G. Loading...

На костылях

В принципе, я играл практически во все более-менее приличные симуляторы. Точнее, я думал, что они приличные — до «Ил-2». И с освоением каждого из них у меня проблем не было. Просто садился, брал джойстик, начинал играть. А здесь... Я почувствовал себя безруким-безногим слепоглухонемым капитаном дальнего плавания. После первого же разворота я поте-



Джойстик? Его нужно купить еще до того, как вы встанете в очередь за «Ил-2». Девайс должен быть предельно навороченный, с сектором газа, с педалями, лучше — программируемый.

рял скорость и больно ударился об землю (надо ли говорить, что от самолета в итоге ничего не осталось). Экран погас. Правда, мне показалось, что я смотрел видео — ТАК ПОХОЖЕ на то, что я видел из настоящих самолетов, выглядел игровой процесс. Удивительный лес под крылом, окраина города, дороги... Нет, решительно, это не может быть нарисовано. Все это обман и дезориентация.

Разоблачение разоблачения

Забегая вперед, скажу: все, что я видел, оказалось настоящим. За игрой в это «настоящее» мне довелось провести около часа. Подобного движка просто никто еще не делал. Изумительной красоты

и... стал искать ногами педали! Позднее ветеран признался, что за этой игрой почувствовал себя снова в ТОМ времени, за штурвалом настоящего самолета.

Кстати, о самолетах. Все копипты трехмерные, нет ни одной 2D-детали. Говорят, что в 3D-очках рехнуть можно. Верю. Сами модели самолетов больше напоминают современные (и очень качественные!) фотографии из авиамузеев. Все управляющие поверхности движутся, все работает, везде реалистичные текстуры... Да что там! ВСЕ звуки игры записаны с настоящих источников и оцифрованы — нет ни одного синтетического «саунда»! Вот уж где пришлось поработать... Да, и еще: все русские пилоты говорят

няется соображениями коммерческой цензуры — мол, чтобы продавать игру в Европе, нужно думать о детских нервах и не позволять пехотинцам и зенитчикам разлетаться от взрывов бомб на части. =0)

Какой ценой все это достигается? Томить не буду: когда я попытался установить демо-версию на Celeron-366 с MatroxG400 и 128 мб RAM, игра запустилась, но при минимуме детализации и отключенных графических опциях (всех!) тормозила просто безбожно. Пришлось поинтересоваться, на какой машине я играл у разработчиков — оказалось, P4-1700, 512 MB RAM и — для полного счастья — GeForce 3. Кстати, в «Ил-2» бессмысленно играть еще и без хорошего джойстика с сектором газа и педалями. Ну что, все созрело для крутого апгрейда? Похоже, «Ил-2» устанавливает новые стандарты для понятия «игровой компьютер»: через полгода



Каждый желающий может раскрасить самолет "под себя" — skins легко редактируются в любом графическом редакторе.

чествах), здесь обстановка ясна совершенно: они будут. Уже сейчас в игре столько самолетов, что не хватит, по-моему, всей статьи, чтоб перечислить их с минимальным описанием каждого. Так разработчикам же мало! Они хотят, чтобы увеличилось число самолетов, которыми можно управлять. С их слов, практически каждый из имеющихся в игре самолетов можно сделать «летабельным» — причем, не так уж это и сложно. Есть и еще одна новость (надеюсь, я не раскрываю ничьих профессиональных тайн). В скором времени Медокс сотоварищи планируют создать на финальной версии движка «Ил-2» СТРАТЕГИЮ В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ! Универсальное у них мышление (в хорошем смысле слова), ничего не скажешь. =0) Впрочем, если уровень графики не изменится, это будет самая красивая и детализированная стратегия за всю историю компьютерной индустрии.

Когда

Выйдет «Ил-2», как говорит Медокс, «вот-вот». Сидя на день, буквально. Все уже готово, игра практически ушла «на золото». Так что стоит почаще заглядывать на прилавки магазинов, торгующих софтом. Пропустить такую игру — просто преступление для любого фаната симуляторов. «Must Buy», однозначно!

КОМАНЧ 4

PC

Александр «Холод» Черных

В стенах студии Snowball Interactive кипит работа по локализации вертолетного симулятора "Команч 4". Популярность серии "Команч" в России даже не обсуждается — в первую часть мы с упоением играли еще в середине девяностых. И пускай "Команч" никогда не был полноценным симулятором, оставаясь на грани аркады и 3D action. Зато именно этот баланс простоты и зрелищности стал залогом успеха...

Жанр: action/simulation **Издатель:** NovaLogic
Издатель в России: 1C/snowball.ru
Разработчик: NovaLogic
Количество игроков: 16
Онлайн: <http://www.novalogic.com/>
Требования к компьютеру: PII 500, 128MB RAM, 3D ускоритель **Дата выхода:** зима 2001

Дополнительная информация:

<http://www.snowball.ru/C4>

Прямые ассоциации

С о словом "Команч" у каждого свои ассоциации. У меня они однозначные: 486-й компьютер, закрытая комната, банка "Кока-колы" и абсолютное погружение в игру. В первую "Кому", которая "maximum overkill". До дна. От того, что ярлык "симулятор" к ней не совсем подходил, ИГРА ничего не теряла, верно? Да и кому были нужны ярлыки? Мы играли, играли до одурения, казалось — ничто не может быть лучше...

Но времена меняются. Первых "Команчи" забыли, вторые давно закончились, третьи недавно зачихали... И вот — «Команч 4». Почему килограммчик? Заверните. Демо-версия доступна с сайта компании-производителя (www.Novalogic.com, прямая ссылка есть на www.gameland.ru), весит кучу мегабайт (аж целых сорок четыре) и работает до шестнадцатого ноября.

Враги ездят на советских машинах, летают на советских вертолетах (ах, по какой красивой спирали они падают вниз, когда их сбиваешь!) и стреляют советскими ракетами. Но при этом к России и СНГ отношение имеют весьма опосредованное.

Первый прототип Comanche показали широкой публике году в 91-м, взлетел он (не соврать) - в 96-м. А на вооружение ВВС США он попадет только в 2004-м. Воистину, долг путь от прототипа до реального военного объекта.

К делу

Кто такой Comanche? Это, как утверждает один небезызвестный справочник, «Boeing-Sikorsky RAH-66 armed reconnaissance helicopter». Иначе, "разведывательный боевой вертолет Боинг-Сикорский "Команч" RAH-66". Между прочим, дядюшка Сикорский, как известно, родом из России. Понастроил, понимаешь, своих поганых вертолетов за буржуйским рубежом — и давай провоцировать нас на военные действия. А были же времена, когда работал на свою родину, проектировал "Илью Муромца"... Ну да ладно, это лирика все. Важно дру-



гое. "Команч" — вертолет, построенный с применением технологии "Стелс", современная боевая машина. На вооружении у буржуев еще не стоит — ее примут только в 2004 году, если все сложится. Так вот: в игре мы летаем на этой винтокрылой штуковине, гробим врагов десятками, защищаем Америку. А то не везет ей в последнее время с разными язвенниками.

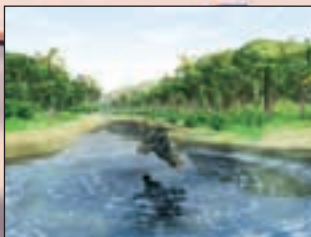
Все намного сложнее

Нет, конечно, все не так просто. Просто все было только в предыдущих частях игры. А вот в «Команч 4» есть вещи, подобных которым раньше просто не было.

В настоящем RAH-66 - два пилота, а в игре - придется все делать самому.

Могу, к примеру, порадовать фанатов хардкорных симуляторов: в новой игре очень гибко настраивается полетная модель. При максимальном игровом реализме — вполне приличный уровень симуляции и минимум action. Вот уж чего нельзя было сделать в первых «Команчах»...

Хотя, если я правильно понял концепцию игры, упор в ней все-таки делается на action. Чтобы не нужно было ни к чему привы-



коть: сел — и сразу играть. И тут же расслабился, и удовольствие получил. Причем, с акцентом на этакий "point-and-click": потыкал мышкой, пострелял, всех победил. На то они и «Команчи».

Шесть кампаний: карибские острова какие-то, джунгли, город... Что будем делать? Я же говорил, хе-хе: защищать американскую демократию всеми доступными нам способами! Защищать дипломатов, взрывать химические заводы и убивать торговцев наркотиками, снова взрывать заводы, топить корабли... Если подробнее — носиться над красивыми пейзажами, тыкать мышкой в их достопримечательности и наблюдать, как те превращаются в дымящиеся груды обломков (кстати, абсолютно **любой** объект на карте можно превратить именно в такую дымящуюся грудку — и это называется адекватная интерактивность!). Это же симулятор боевого вертолета, все-таки.

Впрочем, сюжетная конкретика не имеет значения; главное — качество визуализации. И уж тут «**Команч 4**» не подкачал. Первое, что на меня произвело впечатление в демке, — разлетающаяся из-под несущего винта пыль. Над водой, кстати, тот же эффект смотрится не менее красиво. Очень стильно сделано. И это — на минимальном уровне детализации! А техника как отрисована! И сколько ее! А главное — почти вся... советская. Враги ездят на советских машинах, летают на советских вертолетах (ах, по какой красивой спирали они падают вниз, когда их сбиваешь!) и стреляют советскими ракетами. Но при этом к России и СНГ отношение имеют весьма опосредованное. А еще говорят, что у отечественного ВПК с экспортом плохо. А какое же аппаратное, так сказать, обеспечение нужно, чтобы играть в «**Команч 4**»? Ух, весьма и весьма гармоничное. Третий GeForce сильно рекомендуется, скорость CPU — адекватная, отсчет памяти начинается со 128 мегабайт. Рекомендуется самый лучший джойстик — с сектором газа и педалями. А кому сейчас легко? Зато вся техника смотрится вполне фотореалистично, впечатления позитивные. От себя добавлю: на Celeron 366 с 128 мб игра запустилась с минимумом всего на свете и работать с нормальной производительностью не смогла. Дело исправили 500-мегагерцовый процессор и еще 128 ме-

габайт — все сразу стало радостно, красиво и солнечно.

Звуки: сочные и мощные

Классно, между прочим, реализовано звуковое оформление в игре, ничего не скажешь! Я даже не думал, что из вертолета столько всего слышно. Особенно впечатлил звук работающих двигателей — это пахнет хорошей оцифровкой! Взрывы серьезно звучат. А вот пушка как-то несолидно булькает. Это тридцать миллиметров? Не верю! Впрочем, на общем фоне это совершенно не парит: звуковое оформление в игре по-любому выполнено на ура! Про музыку ничего сказать не могу — не слышал. Нет ее в демо-версии, и баста. Я, в общем, не очень-то и расстроился. Двигатели нужно слушать! И пушку с ее тридцатью миллиметрами.

Мульти-пульти

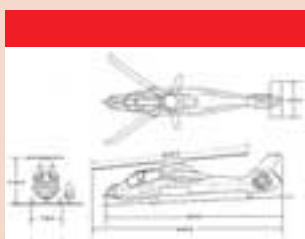
Мультиплеер умеет дружить шестнадцать человек. Вы когда-нибудь видели шестнадцать вооруженных вертолетов в одном месте в одно время? Это довольно много. Особенно, если это место — локальная сеть. Получается локальный конфликт. А в глобальной сети — глобальный конфликт. Есть еще, конечно, так называемый Novaworld service — глобальный конфликт в локальных масштабах личного игрового сервера Novalogic — но это уже другая история. Не пробовал, врать не буду. Кстати, можно устроить в любом из упомянутых мест сооператив. Как говорится, в любом месте веселее вместе — даже когда речь о воздушном бое.



Носимся над пальмами, убиваем врагов мирового капитализма...

Дух древнего и хорошего

Главный вопрос: не растеряла ли игра за четыре поколения то хорошее, что в ней было? Сразу отвечаю: беспокоиться, вроде бы, не о чем. Не растеряла. Откровенно говоря, это все те же Comanche: maximum overkill — просто реализованы они на самом-самом пресовременном уровне. Еще свежее, в некотором роде, быть не может. Лучшие тех-



Тактико-технические характеристики RAH-66 Comanche:

Силовая установка: два турбодвигателя T800-LHTEC-801 по 1,432 лошадиных силы каждый

Двигатель: пятилопастной несущий винт + хвостовой рулевой винт

Скорость: до 175 узлов

Набор высоты: до 1300 футов в минуту

Радиус действия: 1260 миль
Масса: пустого — 8690 фунтов; загруженного полностью — 10,597 фунтов

Вооружение: носовая пушка 30мм, противотанковые ракеты

Прочие особенности: средства РЛО в ассортименте

Пассивные высокочувствительные сенсоры дальнего радиуса действия

Система управления полетом fly-by-wire

Виртуальные дисплеи в летных шлемах

Интеллектуальная цифровая электроника в системах наведения

Модульная конструкция систем вооружения

нологии своего времени игрушка впитала с птичьим молоком разработчиков. Да, кстати. Похоже, мы с вами увидим очень грамотную локализацию — ее Snowball делает. Эти не подведут, с русской версией игры гарантированно все будет в порядке.

Отовсюду понемногу

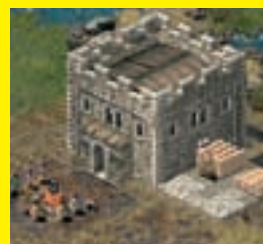
Вот такая вот игра — «**Команч 4**». Ах, да! Когда выйдет, сказать забыл. Спрашивайте в магазинах города ближе к концу ноября, не раньше...

PREVIEW

стр. 022-049

Stronghold

Новое слово в жанре?



Периметр

Эксцентричный проект от КД Lab.

Tokyo Game Show

Наш отчет о крупнейшей игровой выставке.

Microsoft Premiere

Xbox — полная готовность к старту!

Disciples II

Конкурент номер один для HoMM IV.



Another War

Ролевик в духе "Горького-17" на тему Первой Мировой.

MW IV: Black Knights

Встречаем боевое продолжение четвертой части культового сериала.

SuperCar Street Challenge

Любишь кататься? Люби и самочек возить!



Олег Коровин

PC

STRONGHOLD

DEMO
НА ДУШЕ

Поток срывается с обрыва и устремляется вниз, где вода разобьется о скалы, рождая тысячи брызг и шум, нарастающий — всего одну секунду — а затем превращающийся в рев водопада, сметающий неторопливость и величественность древней реки. Но все это через секунду. Есть еще целое мгновение тишины, спокойствия, которое здесь, наверху, становится осязаемым, текучим. Оно стекает в низину и обволакивает подножья холмов. Это очень высокомерные гиганты. Все, на что падает их массивная тень, кажется им недостойным и несравнимым с их собственным величием...

Жанр: strategy Издатель: GOD Games/1C Разработчик: FireFly Studios Количество игроков: 8
Онлайн: <http://www.godgames.com/> Требования к компьютеру: PII 300, 64MB RAM Дата выхода: осень 2001

Дополнительная информация:

http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=C0F9363

Замок, украшающий вершину такого холма, лишь добавляет ему важности. Он словно корона, возложенная на голову молчаливого великана. И совсем незаметными на этом фоне кажутся жмущиеся в сторонке деревянные домики, кузница, пастбища и даже шумный рынок.

А вот человек, спускающийся с холма, знает, что все это только иллюзия. Нет ни замков, ни придуманного величия. Есть только прохладная тишина. Его цветущий фруктовый сад уже окутан ею. Лесные ручьи сливаются с ней в единый поток, и их голоса превращаются в журчание безмолвия. Деревья неподвижны, они тоже часть этого безмолвного хора. Все замерло на одно лишь мгновение. Все слушает.

И вот, в тишину врывается гул водопада. Он проснулся, стремительный и громогласный. И все приходит в движение. Все оживает



Если доблестная стража заметит противника, мост тут же будет поднят. Оставшиеся снаружи, скорее всего, погибнут.

вместе с ним, и постепенно к его голосу добавляются сотни других. Все сливается в единый, бесконечно меняющийся гомон. Пока водопад снова не замолчит...

Я не случайно начал рассказ о Stronghold с небольшого описания игрового антуража. Дух средневековой Англии — настоящей, овеянной ореолом непередаваемой романтики — завораживает с первых же мгновений игры. Пройдет еще немало времени, прежде чем вы поймете основы игрового процесса, разберетесь с интерфейсом и сообразите, как

достигнуть цели миссии. А вот феодалом, прогуливающимся по залам своего огромного замка и думающим о благе своих подданных, вы ощутите себя с первых же секунд.

Обратимся к сюжету. Средневековая Англия переживает по-

В середине XI века в Англии развернулось грандиозное строительство замков. Пока родственники покойного короля Генриха I выясняли, кому из них править страной, английские бароны почувствовали свободу и силу. Не дожидаясь появления твердой королевской власти, они спешно принялись укреплять свои владения. Вступивший на трон король Генрих II Плантагенет был возмущен подобным самоуправством своих подданных и приказал сровнять постройки с землей. Но было уже поздно...

следствия нормандского завоевания. Страна разделена на феодалы, отношения между владельцами которых отнюдь не самые дружественные. Ваша задача — построить свой замок (ara, stronghold), основу могущества феодала, а попутно освободить находящегося в заточении короля и тем самым исполнить свой долг перед родиной — старой доброй Англией.

В Stronghold весь игровой процесс вертится вокруг строительства замка и создания инфраструктуры. Если бы я не видел демо-версию игры, никогда бы не смог поверить, что это может быть настолько увлекательно. Перво-наперво вы строите сам замок, после чего на ваши земли начинают стекаться люди, готовые служить справедливому сеньору. Сразу же приходится смириться с тем, что людьми вы управлять не можете — как только

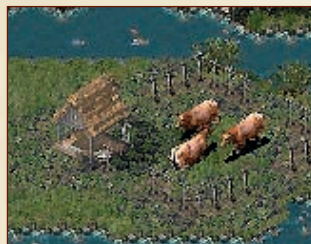
появится работа, они сами будут ее выполнять. Этот ход уже не раз опробован и отлично себя зарекомендовал — вспомните, например, "Войну и Мир" или незабвенные Settlers.

Основа благополучия подданных — не слишком высокие налоги и достаточное количество еды. При падении вашей популярности есть лишь один способ вернуть ее: дать людям хлеба и не слишком закручивать гайки с налогами. От скупого господина подданные будут уходить без раздумий — не умирать же им с голоду! Мясо в замок приносят охотники, сыр доставляют со скотного двора, фрукты подают из раскинувшихся на плодородных почвах садов. Когда ваше хранилище будет ломиться от запасов и все вокруг станут сыты и счастливы, можно начать заниматься благоустройством территории.

Для строительства новых зданий в первую очередь необходимо дерево. Значит, вам надо возвести домик лесоруба недалеко от чащобы. Если какой-то ресурс добыть невозможно, стройте рынок — на нем вы сможете выменять экзотические материалы на те, что уже имеются в избытке. Ну когда хозяйство будет налажено,

Жизнь за крепкими стенами замка тесна и размеренно.

Если не было войны, сеньор охотился, упражнялся в фехтовании или развлекался игрой в кости и шахматы. Госпожа проводила дни за бесконечным рукоделием. Только в начале лета замок по-настоящему оживал: играли свадьбы, принимали многочисленных гостей, устраивали турниры и давали пиры, которые вспоминали потом до следующего года, если не случалось еще чего-нибудь события — нападения врага, пожара или приезда неожиданного гостя. В остальное время даже новости в замок доходили редко, и потому его обитатели несказанно радовались, если долгим зимним вечером просил приюта путник — бродячий монах или менестрель. Редкие гости рассказывали хозяевам, что творится в дальних краях.



а люди станут исключительно довольны, настанет время подумать о превращении своего дома в свою крепость.

К вашим услугам самый широкий набор средств. Сначала вам необходимо окружить замок стенами, соорудить ров и насыпи. Через ров опускается подъемный мост, по которому снуют жители, спешащие по своим неотложным делам. Ни один замок не может

обойтись без грозных башен. На них вы можете расставить гарнизоны лучников, а по периметру расположить патрульные отряды копейщиков... Эх, да что говорить, — какого хозяина не будет переполнять чувство гордости при виде того, как его жилище превращается в неприступный величественный бастион?!

Идиллии может нарушить только одно — война. Замок изменяется до неузнаваемости. Ворота закрыты, незанятые работой подданные становятся воинами, с оружейного склада сметается все хранившееся там оружие — бастион готов к осаде. Первыми в бой вступают лучники. Вы можете заранее вылить из чанов смолу туда, где должен появиться противник, — горя-



UMAX®



Astra 3400 \$79*
600x1200dpi, 42bit (int/ext), USB
Кнопки Scan, Copy, E-Mail/Fax, PowerSave. Превью 15 сек.
ТА 101x127мм в версии 3450.



Astra 4400 \$129*
1200x2400dpi, 48bit, USB
Кнопки Scan, Copy, E-Mail/Fax, Custom.
В комплекте - OCR FineReader Sprint.
ТА 101x127мм в версии 4450 (опция для 4400).



Astra 4500 \$129*
1200x2400dpi, 48bit, USB
Кнопки E-Mail, Scan, Copy. Превью 6 сек.
Опция - ТА 101x127мм с рамками 35мм, 6x9см, 4"x5".

В четырех сравнительных тестированиях, проведенных авторитетными компьютерными журналами России в 2000-2001 годах, точность цветопередачи сканеров UMAX Astra была признана лучшей.

* - рекомендованная розничная цена, для получения дополнительной информации и координат дилеров посетите интернет-сайт WWW.UMAX.RU



ДЕЙСТВИТЕЛЬНО ЦВЕТНЫЕ СКАНЕРЫ



MAS.DE
Elektronik AG

ГЕРМАНИЯ

Blohmstrasse 16/20
21079 Hamburg
Tel.: +49 (0)40 767335-0
Fax: +49 (0)40 767335-15
eMail: hamburg@mas.de

РОССИЯ

Москва, 107258
ул. 1-я Бухаростова, 12/11
Тел.: +007 (095) 737 8063, 162 6575
Факс: +007 (095) 962 0333
eMail: moscow@mas.de

Санкт-Петербург, 199406
Малый проспект В.О. 63
Тел.: +007 (812) 325 6810, 355 7630, -3
Факс: +007 (812) 355 7626
eMail: petersburg@mas.de

БЕЛАРУСЬ

Минск 222037
пер. Козлова, 3А
Тел.: +375 (017) 235 1201
Факс: +375 (017) 235 1412
eMail: minsk@mas.de

УКРАИНА

Киев, 01033
ул. Сагаганского, 69
Тел.: +38 (044) 248 7591
Факс: +38 (044) 220 6076
eMail: kiev@mas.de



Пристанище лесорубов – несколько домиков и легкие временные укрепления, на случай если кто-то забредет на огонек.

щие стрелы помогут устроить пожар. Если врагу все же удастся подойти к замку, вам очень пригодятся копейщики, которые могут отталкивать приставленные к стенам лестницы. Но сов-

За клятву верности сеньору рыцарь получал не только землю и крестьян, но и право суда над своими подданными, право сбора и присвоения налогов, право охоты, право первой ночи и т.д. Его обязанности сводились к тому, чтобы во время военных действий служить на собственном довольствии сеньору около месяца в году, а обычно и того меньше. За «сверхурочную» службу шло большое жалованье. Военная добыча — трофеи, выкуп за пленных, сами пленные — тоже доставалась рыцарю. Можно было во внеслужбное время поработать и «налево» — наняться на службу к другому сеньору или к городскому магистрату. Постепенно рыцари стали все больше и больше пренебрегать своими обязанностями.

Иногда по условиям договора рыцарь должен был служить то количество времени, на которое у него хватит продовольствия. И вот такой храбрый муж являлся с одним окороком, прилагал все усилия, чтобы съесть его за три дня, и уезжал в свой замок!

сем туго бывает в том случае, если противник пробил в укреплениях зияющую брешь. Враг не глуп и первым делом постарается перебить все мирное население и разрушить постройки (делается это очень легко, в отличие от классических RTS). Так что если вам и удастся отразить атаку, следующая может стать последней — восстанавливать хозяйство очень нелегко. Но оборонять хорошо укрепленный замок — одно удовольствие. Половину подразделений противник теряет еще на подходе. Вторую половину вы добиваете, пока враги пытаются разрушить стены толщиной в пять метров. При этом в финальной версии игры вам практически всегда придется именно обороняться. Насколько сложно окажется разрушить вражеский замок — сказать не берусь.

Несмотря на всю важность и увлекательность военной составляющей, **Stronghold** прежде всего — хозяйственно-экономическая стратегия. Будет большая кампания, где вам придется строить и развивать красивейшие замки (кстати, их внешний вид исторически точен!). Разработчики приложили все усилия, чтобы **Stronghold** стала увлекательной и реалистичной исторической стратегией при полном отсутствии занудных деталей. Когда хозяйство полностью налажено и жизнь течет своим чередом, интересно просто сидеть и наблюдать

за тем, как все это происходит (хотя никто и не запрещает вам по-прежнему принимать активное участие в жизни подданных). Вот кузнец раздувает меха, накаляя докрасна кусок стали, из которого затем он изготовит меч. Хозяин скотного двора доит коров, а затем, едва переведя дух, несет тяжелые головки сыра в хранилище. Охотники ловят в лесах оленей



Люди у костра — не лишенные крова, а всего лишь поселенцы, для которых в данный момент не нашлось работы.

и тащат разделанные туши к замку... Вот он, микроменеджмент, который совершенно не требует нашего участия.


Stronghold очень красив. Заметьте, не технически совершенен, а именно красив. Игра двухмерна и не поражает взгляд обилием суперэффектов. Зато великолепно справились со своей работой художники и аниматоры. Весь техно-

Никакой воинской дисциплины у рыцарей не было, и быть не могло. Ибо рыцарь — индивидуальный боец, привилегированный воин с болезненно острым чувством собственного достоинства.

Он профессионал от рождения и в военном деле равен любому из своего сословия вплоть до короля. В бою он зависит исключительно сам от себя и выделиться может, только показав отчаянную храбрость, добротность своих доспехов и резвость коня. Да кто же тут мог что-то ему указать? Рыцарь сам знает все, и любой приказ для него — урон чести. Но если противнику все-таки удавалось заставить отступить хотя бы нескольких рыцарей, их соратники также ударялись в паническое бегство.

логический процесс получения каждого ресурса виден от начала и до конца. Вы разбиваете сад, садовник начинает ухаживать за ним, деревья зеленеют, зацветают и, наконец, на них появляются плоды. Садовник собирает спелые фрукты и несет их в корзину в хранилище. А ближе к зиме листва на деревьях темнеет и постепенно опадает. И так с любым объектом, с

любым подданным! Анимированные деревья, ручьи, водопады — все дышит жизнью и радует глаз феодала.

Сейчас сложно сказать наверняка, станет ли **Stronghold** событием. Однако все шансы на успех у игры есть — скажите, где еще вы сможете лить на головы противников горящую смолу и вообще оттачивать искусство обороны крепости? 

следствия нормандского завоевания. Страна разделена на фео-ды, отношения между владельцами которых отнюдь не самые дру-жественные. Ваша задача — по-строить свой замок (ara, strong- hold), основу могущества феодала, а попутно освободить находя-щегося в заточении короля и тем самым исполнить свой долг пе-ред родиной — старой доброй Англией.

В Stronghold весь игровой про-цесс вертится вокруг строитель-ства замка и создания инфраст-руктуры. Если бы я не видел де-мо-версию игры, никогда бы не смог поверить, что это может быть настолько увлекательно. Перво-наперво вы строите сам замок, после чего на ваши земли начинают стекаться люди, гото-вые служить справедливому се-ньору. Сразу же приходится сми-ряться с тем, что людьми вы уп-равлять не можете — как только

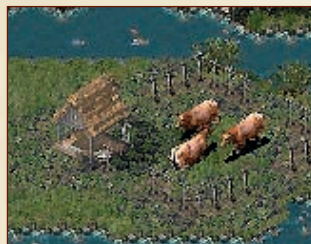
появится работа, они сами будут ее выполнять. Этот ход уже не раз опробован и отлично себя заре-комендовал — вспомните, напри-мер, "Войну и Мир" или незаб-венные Settlers.

Основа благополучия поддан-ных — не слишком высокие нало-ги и достаточное количество еды. При падении вашей популярнос-ти есть лишь один способ вернуть ее: дать людям хлеба и не слиш-ком закручивать гайки с налого-ми. От скупого господина под-данные будут уходить без разду-мий — не умирать же им с голоду! Мясо в замок приносят охотники, сыр доставляют со скотного дво-ра, фрукты подают из раскинув-шихся на плодородных почвах са-дов. Когда ваше хранилище бу-дет ломиться от запасов и все во-круг станут сыты и счастливы, можно начать заниматься благо-устройством территории.

Для строительства новых зданий в первую очередь необходимо дерево. Значит, вам надо возве-сти домик лесоруба недалеко от чащобы. Если какой-то ресурс добыть невозможно, стройте ры-нок — на нем вы сможете выме-нять экзотические материалы на те, что уже имеются в избытке. Ну когда хозяйство будет налажено,

Жизнь за крепкими стенами замка тесна и размеренно.

Если не было войны, сеньор охотился, упражнялся в фехтовании или развлекался игрой в кости и шахматы. Госпожа проводила дни за бесконечным рукоделием. Только в начале лета замок по-настоя-щему оживал: играли свадьбы, принимали многочисленных гостей, устраивали турниры и давали пиры, которые вспоминали потом до следующего года, если не случалось еще чего-нибудь события — на-падения врага, пожара или приезда неожиданного гостя. В осталь-ное время даже новости в замок доходили редко, и потому его оби-татели несказанно радовались, если долгим зимним вечером просил приюта путник — бродячий монах или менестрель. Редкие гости рассказывали хозяевам, что творится в дальних краях.



а люди станут исключительно до-вольны, настанет время подумать о превращении своего дома в свою крепость.

К вашим услугам самый широкий набор средств. Сначала вам не-обходимо окружить замок стена-ми, соорудить ров и насыпи. Че-рез ров опускается подъемный мост, по которому снуют жители, спешащие по своим неотложным делам. Ни один замок не может

обойтись без грозных башен. На них вы можете расставить гарни-зоны лучников, а по периметру расположить патрульные отряды копейщиков... Эх, да что гово-рить, — какого хозяина не будет переполнять чувство гордости при виде того, как его жилище превращается в неприступный величественный бастион?!

Идиллии может нарушить толь-ко одно — война. Замок изменя-ется до неузнаваемости. Ворота закрыты, незанятые работой подданные становятся воина-ми, с оружейного склада смета-ется все хранившееся там ору-жие — бастион готов к осаде. Первыми в бой вступают лучни-ки. Вы можете заранее вылить из чанов смолу туда, где должен появиться противник, — горя-



UMAX®



Astra 3400 \$79*
600x1200dpi, 42bit (int/ext), USB
Кнопки Scan, Copy, E-Mail/Fax,
PowerSave. Превью 15 сек.
ТА 101x127мм в версии 3450.



Astra 4400 \$129*
1200x2400dpi, 48bit, USB
Кнопки Scan, Copy, E-Mail/Fax, Custom.
В комплекте - OCR FineReader Sprint.
ТА 101x127мм в версии 4450 (опция для 4400).



Astra 4500 \$129*
1200x2400dpi, 48bit, USB
Кнопки E-Mail, Scan, Copy. Превью 6 сек.
Опция - ТА 101x127мм с рамками 35мм, 6x9см, 4"x5".

В четырех сравнительных тестированиях, проведенных авторитетными компьютерными журналами России в 2000-2001 годах, точность цветопередачи сканеров UMAX Astra была признана лучшей.

* - рекомендованная розничная цена, для получения дополнительной информации и координат дилеров посетите интернет-сайт WWW.UMAX.RU



ДЕЙСТВИТЕЛЬНО ЦВЕТНЫЕ СКАНЕРЫ



MAS.DE
Elektronik AG

ГЕРМАНИЯ

Blohmstrasse 16/20
21079 Hamburg
Tel.: +49 (0)40 767335-0
Fax: +49 (0)40 767335-15
eMail: hamburg@mas.de

РОССИЯ

Москва, 107258
ул. 1-я Бухаростова, 12/11
Тел.: +007 (095) 737 8063, 162 6575
Факс: +007 (095) 962 0333
eMail: moscow@mas.de

Санкт-Петербург, 199406
Малый проспект В.О. 63
Тел.: +007 (812) 325 6810, 355 7630, -3
Факс: +007 (812) 355 7626
eMail: petersburg@mas.de

БЕЛАРУСЬ

Минск 222037
пер. Козлова, 3А
Тел.: +375 (017) 235 1201
Факс: +375 (017) 235 1412
eMail: minsk@mas.de

УКРАИНА

Киев, 01033
ул. Сахасанского, 69
Тел.: +38 (044) 248 7591
Факс: +38 (044) 220 6076
eMail: kiev@mas.de

Дмитрий Эстрин

PC

Для того чтобы хотя бы приблизительно понять, что представляет собой «Периметр», искушенному игроку будет достаточно всего одного названия команды разработчиков. K-D Lab — это, согласитесь, говорит о многом. Как минимум, это говорит о том, что нам стоит ждать оригинальной... нет, экстраординарной игры, в которой решительно все будет свое, не всегда понятное, но чертовски привлекательное.

ПЕРИМЕТР

Жанр: RTS Издатель: 1C Разработчик: K-D Lab Онлайн: <http://www.kdlab.com> Дата выхода: конец 2001

Дополнительная информация:

<http://games.1c.ru/prm.htm>

С ами разработчики определяют свою игру, как стратегию в реальном времени. Однако было бы лучше, если бы вы, как можно раньше, забыли о стандартной модели С&С. Сознательно или несознательно разработчики уже не раз выразили полное согласие с известным лозунгом Сальвадора Дали, который боролся «с Простотой за Сложность, с Единообразием за Разнородность, с Равенством за Иерархию, с Политикой за Метафизику...». И «Периметр», похоже, станет очередным доказательством этого согласия.

Давайте вспомним, на чем основывается игровой процесс обыч-

ной RTS. Сбор ресурсов, строительство и развитие, накопление сил... Маленькие вариации в такой схеме игрового процесса воспринимались, чуть ли не как революция жанра. Но, на самом деле, настоящая революция впереди. Представьте себе, в «Периметре» также есть ресурсы, базы и юниты. Но при этом победить стандартными средствами никак не получится. Резиновая

рамка, сотня каких-нибудь танков — об этом следует забыть, как о страшном сне. Побеждать будем, последовательно захватывая территорию. При этом система игрового процесса самым серьезным образом отличается

от того же Z. Потому как бороться за территорию приходится... с помощью территории. Правильнее сказать, с помощью периметра захваченной территории. Фактически «периметр» в данном

Технологически "Периметр" безупречен. Графические спецэффекты, полигональные модели — все именно такое, каким и должно быть в такой игре. Придаться не к чему.



Защитные поля великолепны. Можете себе представить, как будет выглядеть в игре столкновение двух периметров.

случае — это непроницаемое для юнитов защитное поле. Сокрушить его обычными способами никак не удастся. Для этого нужен... другой периметр.

Сложно представить все это в одной игре, не правда ли? Между тем, по словам разработчиков, борьба с помощью территорий не исключает традиционных военных действий (хоть традиционность и кажется лишним словом в статье, посвященной «Периметру»). На самом деле, нам придется помимо всего прочего управлять и юнитами. Фактически мобильные силы поддерживают защитные поля, в то время как защитные поля поддерживают мобильные силы. Разработчики говорят также, что количество юнитов ограниче-





В «Периметре» есть территории, на которых терраформинг невозможен.



но только лишь нашим воображением. Более того, каждую боевую единицу можно разобрать, собрать заново, переделать до неузнаваемости и т.д. Такого, собственно, тоже никогда не было.

Странные игры

Подобных игр крайне мало. Можно сказать, что в масштабах игровой индустрии их почти нет. Не так уж часто они пользуются большим успехом, но зато почти никогда не остаются незамеченными. Своеобразный авангард игрового дизайна: совмещение несовместимого, сверхпростое и сверхсложное рядом. Эти игры могут быть очень не похожи друг на друга внешне. Возьмите, например, Cosmic Smash на Dreamcast (обзор в этом номере) и тот же «Периметр». Свежий взгляд на устоявшиеся, кажущиеся неизбывными традиции, и — в результате мы имеем дело с неожиданной и всегда оригинальной игрой. Война с обыденностью или проявления редкой гениальности? Шедеры или побочные явления современной индустрии? Ответы на эти вопросы становятся очевидными каждый раз, когда мы садимся за экран телевизора или монитора...

Тактическая модель «Периметра» основывается на тщательном исследовании территории и использовании ресурсов ландшафта. Огромное значение будет иметь захват стратегически ценных высот и ущелий. Однако еще большее значение имеет возможность изменения ландшафта на свое усмотрение. Специальные воксельные технологии терраформинга позволили разработчикам реализовать фантастическую, принципиально новую концепцию RTS. Игрок может уничтожить гору и вызвать нежданное появление вулкана в

В графическом отношении «Периметр», как минимум, незауряден...

стратегическом центре территории. В процессе игры, таким образом, нам предстоит столкнуться с редактором карты, работающим в реальном времени. Только в зависимости от того, как, когда и какие ресурсы ландшафта используются, происходит реальный прогресс в завоевании территории и укреплении растущего периметра.

Технологически «Периметр» безупречен. То есть, лучше реализовать подобную концепцию вряд ли удастся. Графические спецэффекты, полигональные модели — все именно такое, каким и должно быть в такой игре. Обратите внимание, кстати, на полупрозрачные колпаки на скриншотах — это и есть защитные поля, о которых мы говорили.

Как вы могли заметить, ни слова не было сказано о сюжете «Периметра». Тому есть свои причины. Во-первых, если ограничиться повторением слов разработчиков, слишком многое окажется непонятным даже для фанатов «Вангеров». Во-вторых, не хотелось бы портить эффект неожиданности. А в том, что появление «Периметра», для многих, если не для всех окажется неожиданным, я уверен на сто процентов.



«Демииурги» - История создания игры, профайлы разработчиков.
«Вселенная «Демииургов» - Новый фантастический мир от создателей «Аллодов» и «Проклятых земель»
«Стратегия и тактика игры» - Все, что должен знать настоящий маг. В самом большом разделе спецвыпуска собраны правила игры и советы экспертов.
«Четыре расы» - Четыре уникальных расы борются за право бросить вызов Властителю Вселенной. Мы раскрываем сильные и слабые стороны врагов и союзников.
«Герои и Магия» - Все о героях - их специализации и умения, таблицы уровней, опыта, прироста эфирных каналов и т.д.
«Составление Книги Заклинаний» - Грамотно составленная книга заклинаний - это уже полпобеды. Своим опытом делятся разработчики игры и эксперты СИ.
«Полное прохождение кампаний» - Советы по прохождению двух игровых кампаний с подробными картами каждой миссии.
«WEB-ресурсы» - Ссылки на Интернет-ресурсы, посвященные Вселенной «Демииургов».
«Конкурс» - Наш традиционный конкурс с призами от СИ и компании Nival Interactive.

Let's Play Together!
 ~さあ一緒に遊ぼう~



illustrated by
YUJI UEKAWA

10 / 12 FRI · 13 SAT · 14 SUN

[会場] 幕張メッセ (日本コンベンションセンター)

Александр Щербаков

TGS

TOKYO GAME SHOW FALL 2001

Выставка Tokyo Game Show всегда становится событием в игровом мире. Некоторые шоу проходят более удачно, некоторые менее, но интерес к токийскому “параду” остается неизменно высоким, причем как со стороны журналистов, так и со стороны простых любителей скоротать время, нажимая кнопки на контроллере.

Впрочем, в последние годы посещаемость TGS несколько упала. Она все еще выше, чем у E3, но, тем не менее, было принято решение больше не проводить весеннюю Tokyo Game Show Spring,

а сконцентрироваться лишь на осенней выставке. Как результат, мы лишились одного серьезного мероприятия в календаре, но в то же время получили значительное усиление позиций теперь уже ежегодной, разовой акции. Отныне ее значимость настолько велика, что насыщенность яркими событиями станет как минимум в два раза больше.

Главным героем прошедшей в сентябре выставки, на наш взгляд, стала компания Sega, чье желание охватить все и вся приняло прямо таки гипертрофированные масштабы. А потому ей и посвящена немалая часть отчета о TGS.

Жанр: Show **Организатор:** CESA **Дислокация:** Tokyo

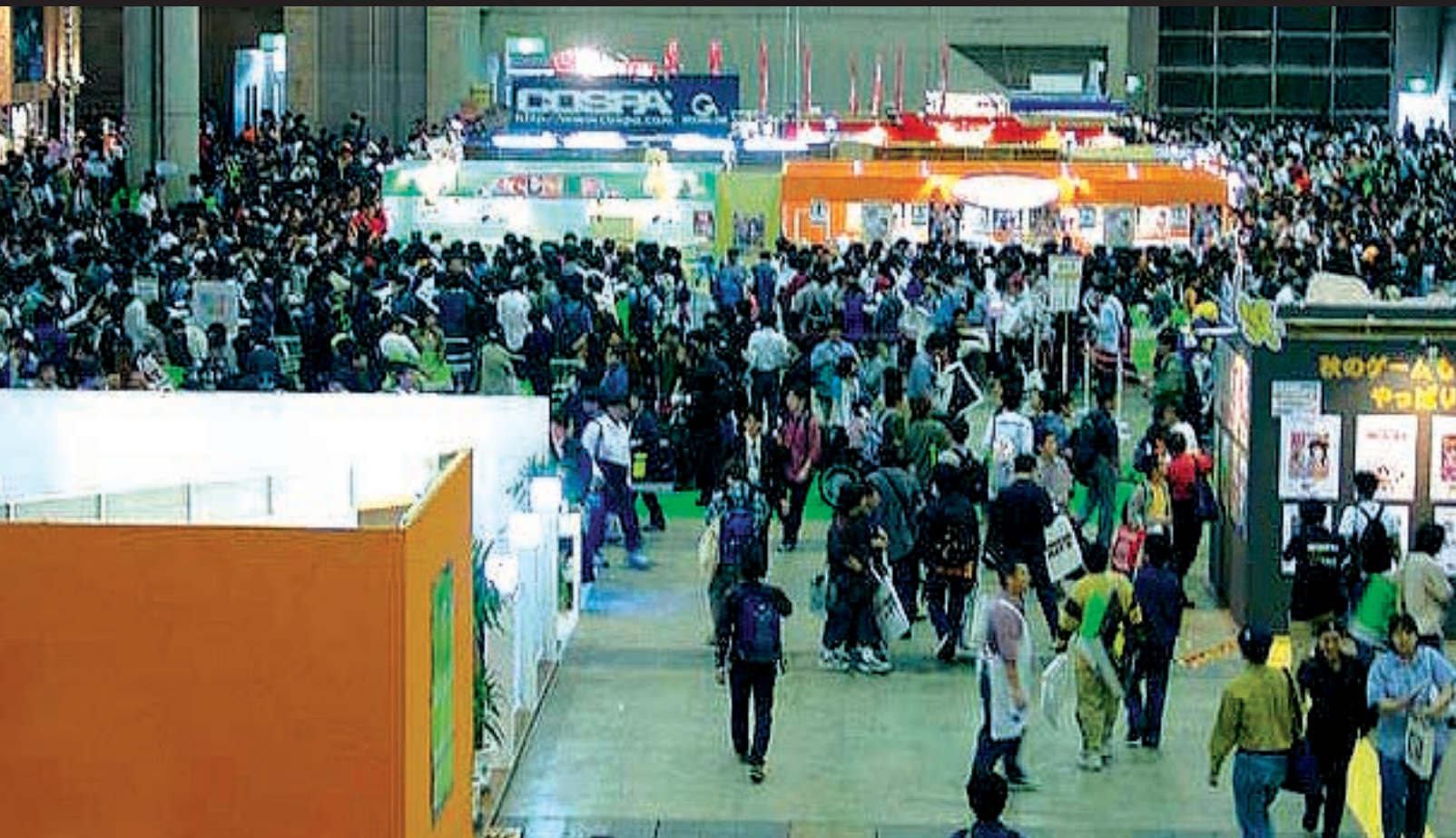
Дата открытия: 12-ое октября **Продолжительность:** 3 дня

Количество посетителей: 129626 **Количество участников:** 52

Онлайн: <http://www.cesa.or.jp/tgs/english/index.html>

Дополнительная информация:

<http://www.gameland.ru/articles/news/default.asp> (см. архив)





Внимание: Sega

Можно с полной уверенностью сказать, что на Tokyo Game Show Fall 2001 наша обожаемая Sega показала себя во всей красе и заслуженно попала в центр внимания игровой общественности. Наговорив огромное количество интересных вещей во время проведенных пресс-конференций и наобещав с три короба, она эффектно подкрепила немалую часть своих слов демонстрацией свеженьких продуктов.

Как все и ожидали, для начала Sega в очередной призналась в том, что она готова поддерживать чуть ли не все существующие не свете платформы. Причем так активно, как нам и не сни-

лось. По словам Tetsuo Kayama, к 2003 году планируется продать свыше 35 миллионов экземпляров программной продукции, что подчеркивает серьезность намерений компании. Ожидается и



SEGA GT 2002

Жанр: racing **Издатель:** SEGA

Разработчик: Wow Entertainment

Дата выхода: март 2002

На осенней игровой выставке Tokyo Game Show компания Sega представила несколько игровых демо-версий своих грядущих блокбастеров для Xbox, среди которых присутствовала и Sega GT 2002. Создается она ребятами из Wow Entertainment, и многие уже предсказывают ей громкий титул "убийцы" Gran Turismo 3 A-Spec. Демонстрировавшаяся на четырех огромных экранах, игра сумела собрать целую толпу зевак.

Пока проект находится на ранней стадии разработки, что не дает нам возможности полностью оценить все его достоинства. Но даже сейчас очевидно, что первый гоночный симулятор для Xbox ждет большое будущее. Sega GT 2002 воплотила в себе все лучшее из того, чем знаменит этот жанр. Большое разнообразие марок автомобилей, прекрасные трассы, великолепное качество моделей машин – вот далеко не полный перечень достоинств игры. В финальной версии будет представлено пятнадцать производителей ав-

томобилей, каждый из которых предложит нам по пять-семь моделей. Как и прежде, каждую машину можно будет "довести до ума": перекрасить в другой цвет, выбрать коробку передач и т. д. В демке была представлена всего лишь одна трасса, которая смотрелась просто великолепно! Множество деталей, грамотное освещение, обилие спецэффектов. Те, кто присутствовал на выставке, не могли сдержать свой восторг. Очень интригующе прозвучало заявле-



Весенняя и осенняя TGS - ключевые события года. Очень жаль, что выставка теперь будет проводиться лишь раз в году. Хотя положительные моменты есть и в этом.



Sega GT 2002 - игра неоднозначная, но многообещающая.

ние главы Wow Entertainment, в котором говорилось, что вскоре после релиза игры на свет появится add-on с новыми трассами, а из Интернета можно будет скачивать новые автомобили. Да здравствует Xbox hard drive! Единственный недостаток, который стал сразу очевиден – отсутствие чувства скорости и адреналина в крови, даже когда несешься под 250 км/ч. Виновата ли в этом слишком широкая трасса? Возможно.

Тем не менее, Sega GT 2002 составит достойную конкуренцию Gran Turismo 3 A-Spec и, быть может, вскоре именно она станет любимой гонкой игровой общественности.

Олег Кафаров

JET SET RADIO FUTURE

Жанр: action
Издатель: SEGA
Разработчик: Smilebit
Дата выхода: 12.02.2002

Jet Set Radio Future для Xbox была представлена на Tokyo Game Show Fall 2001 в виде игровой демо-версии, что, в принципе, можно назвать приятным сюрпризом.

Мнения аналитиков разделились: одни считают проект полноценным сиквелом Dreamcast'овской Jet Grind Radio, другие же – просто «доведенной до ума» первоначальной версии игры. В JSRF мы вновь окунемся в атмосферу футуристического ультрамодного города Токио-то и оторвемся там по полной программе. Нас ждет встреча с хорошо



ции на главном средстве передвижения – роликах. Заметно увеличились размеры Токио, который теперь выглядит настоящим мегаполисом. Но в этом необъятном игровом пространстве есть свой минус – снизилась и так не слишком высокая скорость игры. «Экстремальность», напротив, резко возросла – появилась куча новых трюков, – но проблемы с управлением, у многих вызывавшие неудовольствие, так и не были устранены. Поэтому освоить новинки и, тем более, применить их на деле сможет лишь игрок со стальными нервами и ангельским терпением. Зато процесс рисования «граффити» заметно упростился. Теперь, чтобы «пометить» очередную стену, достаточно нажать лишь пару кнопок.

Кроме того, Smilebit создала увлекательный split-screen мультиплеер. Один из его режимов – нечто вроде Mario Kart, когда несколько игроков участвуют в бешеной гонке по улицам города и по ходу дела устраивают друг другу неприятности, обливая противника краской или швыряя минибомбы. Досадным изъяном этих роллер-гонок являются слишком короткие трассы, которые как нельзя более

точно оправдывают термин «минигра». Другие многопользовательские режимы в демке показаны не были, а Smilebit о них загадочно умалчивает, точно так же, как и о возможности онлайн-игры. Заводные саундтреки к JSRF, как и прежде, пишут настоящие гурзу техномызыки.

Подводя итог этому краткому описанию, отмечу, что многие детали проекта все еще покрыты завесой мрака, хотя то, что было представлено на токийской выставке, вызвало бурный восторг посетителей. На вопрос, будет ли игра выпущена на других платформах, представители Smilebit лишь многозначительно улыбнулись...

Олег Кафаров

Графическое оформление Jet Set Radio Future просто феноменально.

знакомыми, но заметно повзрослевшими персонажами из первой части, а также с несколькими новыми. Теперь героев стало двадцать четыре. Как и в первой части, их главной задачей будет разрисовывание всех поверхностей любимого города в стиле «граффити», сбор баллончиков с краской и удиранье от вездесущей поли-

создание игр, основанных на старых, подчас культовых торговых марках, хорошо известных всем любителям интерактивных развлечений. Упоминаются такие названия, как Enemy Zero, D, Nights и Space Harrier. Плюс еще парочка не менее интригующих (Panzer Dragoon, Shining Force), но о них будет сказано ниже. Кроме того, прослеживается стремление Sega в значительной степени сконцентрироваться на оригинальных, абсолютно новых проектах, о чем представители компании не замедлили сообщить журналистам.

Огромный интерес представляют отношения Sega и Microsoft, чей игровой системе решено было

уделить несвойственное для японских разработчиков внимание. На TGS были продемонстрированы неплохо знакомые нашим читателям Jet Set Radio Future (см. врезку), Sega GT 2002 и GUNVALKYRIE – причем первая игра, как известно, должна появиться на прилавках в день выхода Xbox. Кроме того, публика смогла полюбоваться на малоразумительный ролик нового Panzer Dragoon. Об игре на данный момент не известно ровным счетом ничего, кроме желания Sega выпустить его на странную, противоречивую консоль от Microsoft. Основным же сюрпризом стало заявление представителей компании о том, что на Xbox появятся House of the Dead 3 (ранее предполагалось, что эта игра выйдет на DC) и Shenmue II. Касательно второй части революционного продукта Yu Suzuki было сказано, что его американская версия для Dreamcast официально отменена. Учитывая, насколько приставка от Sega сейчас популярна на всей территории нашей страны, следует заметить, что это не самая веселая информация для российских игроков. Сами понимаете, появилась реальная перспектива лишиться англоязычного варианта Shenmue II, а это ой как неприятно. Конечно, по поводу европейского рынка ничего сказано не было, но мне кажется, что особенно обольщаться на этот счет



Jet Set Radio Future – безусловно, один из самых сильных проектов для Xbox.

не стоит. Ну и, само собой, нельзя не упомянуть о Xbox'овской Phantasy Star Online. Здесь интересен тот факт, что Sonic Team объединит свои усилия с Microsoft с целью максимальной поддержки этой сетевой игры. При этом подобного рода сотрудничеством совместная работа Sega и мега-гиганта, ведомого Билом Гейтсом, не ограничится. В частности, особый интерес представляют действия AM2 и Microsoft, направленные на создание аркадной платформы, основанной на Xbox'овском железе. Первым продуктом, который поя-



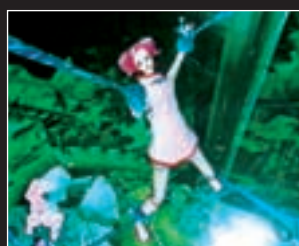
Великолепная четвертая часть Virtua Fighter от Sega AM2 никого не оставила равнодушным. После того, что мы увидели на TGS, ждем игру с еще большим нетерпением.

вится на игровом автомате, использующем подобную технологию, должно стать продолжение легендарной гоночной игры Outrun.

Sega и PlayStation 2

Не менее интересны и продукты, заявленные Sega к выпуску для PlayStation 2. Естественно, особое любопытство вызывал Virtua Fighter 4, который все ожидали увидеть на TGS в версии, адаптированной для "домашнего потребления". Главное, что необхо-

димо было узнать, - насколько вариант игры для PlayStation 2 отличается от оригинала на игровых автоматах? Другими словами, способна ли приставка от Sony потянуть мощь очередной части суперфайтинга и насколько ощутимой будет потеря качества? Здесь посетителей TGS подстергало то, что в народе метко именуют словечком "облом". Впрочем, такое определение справедливо лишь отчасти. Дело в том, что игральный Virtua Fighter 4 для PS2 не был доступен для общего ознакомления. Публика могла потешить себя лишь поединками в аркадной версии продукта. Ну а то, как смотрится игра на PS2, всем продемонстрировал лично Yu Suzuki. Оказалось, что порт Virtua Fighter 4 на удивление хорош, хотя без недочетов, конечно, не обошлось. Сообщили публике и о новых режимах. Здесь следует отметить появившуюся возможность изменения внешнего вида персонажей за



Музыкальные игры от Tetsuya Mizuguchi вызвали широкий резонанс на TGS. Space Channel 5 part 2 (вверху) мало чем отличается от своего предшественника, но ничего особенного от него никто и не требует. Ну а инновационный Rez (внизу) продолжает покорять публику. Потрясающая игра.



Virtua Fighter 4 во всей своей красе. Остается только поражаться, насколько хорошо Sega поработала над портом для PlayStation 2.

главный приз - модем

U.S. Robotics Courier V. Everything 56K

U.S. Robotics

ОТВЕТЬ

Почему мне **нужен** модем Courier?

и выиграй

usrobotics@rrc.ru



дополнительные призы

100 интернет карт от провайдера



Подобные условия конкурса на www.rrc.ru

www.rrc.ru



Компания RRC — официальный дистрибутор U.S. Robotics
Москва: (095) 956-1717; ф. (095) 133-5230 • С.-Петербург: (812) 325-0636 • Киев: (044) 440-3200



С выходом Space Channel 5 part 2 перетанцевать инопланетян смогут и обладатели PlayStation 2.

счет нехитрых манипуляций с предметами одежды. Ну и, наконец, мы знаем новую дату японского релиза игры - теперь это 31-ое января 2002 года. Придется подождать еще немного.

Хорошее впечатление произвел сумасшедший проект Rez от команды разработчиков United Game Artists, возглавляемой Tetsuya Mizuguchi. Впрочем, ничего другого мы и не ожидали. Подробно рассказывать об этой игре не имеет смысла, так как мы вам о ней уже сообщали, а каких-то кардинальных нововведений на TGS замечено не было. Представляет интерес лишь то, что вскоре после выставки был подтвержден выход этого неординарного проекта в Штатах. Ориентировочно это событие запланировано на январь будущего года. Ну а в Стране Восхо-

дящего Солнца Rez появится уже в конце осени. Немалый интерес представляет и еще одно детище Mizuguchi - Space Channel 5 part 2. Особенных отличий сиквела от первой части не наблюдается: концепция останется неизменной, танцульки с забавными инопланетянами никуда от нас не денутся, добавится лишь больше мишуры - это естественный процесс. А потому вряд ли я ошибусь, если скажу, что по крайней мере нашему арт-директору Мише Огородникову продолжение его любимого Space Channel 5 придется по душе. Да! Кстати, в SC5 part 2 опять ожидается появление Майкла Джексона. King of Pop, понимаешь...

Из других проектов для PlayStation 2, представленных Sega, в первую очередь вызывает интерес анонсированный порт

SHINING SOUL

Жанр: RPG Издатель: SEGA Разработчик: SEGA

Дата выхода: весна 2002

Рассказывая на TGS о своих планах, касающихся политики компании по отношению к Game Boy Advance, Sega заявила о том, что в данный момент в разработке находится игра из культовой серии Shining Force, которая будет выпущена именно на портативную систему от Nintendo.

На данный момент продукт проходит под названием Shining Soul, но точно не известно, станет ли оно окончательным. Вообще, новая игра из серии Shining Force - заметное событие при любом раскладе, но дан-



Новая игра из серии Shining Force навеивает воспоминания об эпохе 16-биток.

ный проект интересен не только этим. Shining Soul задумывается как продукт, в который можно будет играть вчетвером через link-cable. Конечно, при условии, что у каждого участника будет свой картридж. Согласитесь, несколько необычно для ролевой игры, предназначенной для портативной системы. Соответственно, персонажи Shining Soul подлежат «подгонке» под личные предпочтения каждого. Другими словами, вам, скорее всего, будет дозволено менять «расцветку» вашего альтер-эго - вероятно, костюмы и что-то еще. Возможен и выбор класса героя. Всего классов четыре: Warrior, Magician, Archer и Berserker. Для того чтобы сделать multiplayer более интересным и динамичным, ожидается отход игры от классической (для Shining Force) системы боев. Пошаговые сражения заменены на простой, но эффективный action, что в данном случае гораздо практичнее. В этом ракурсе Shining Soul сравнивают с еще одним ответвлением серии - Shining Wisdom, вышедшим в свое время на Sega Saturn и оставшимся практически незамеченным.

В Японии Shining Soul должна появиться весной 2002-го года. Насчет других частей света ничего сказано не было, но есть основания полагать, что англоязычный вариант игры рано или поздно появится. В конце концов, ради чего же тогда Sega заключала соглашение с THQ на предмет совместного издания продукции для GBA?

Александр Щербakov



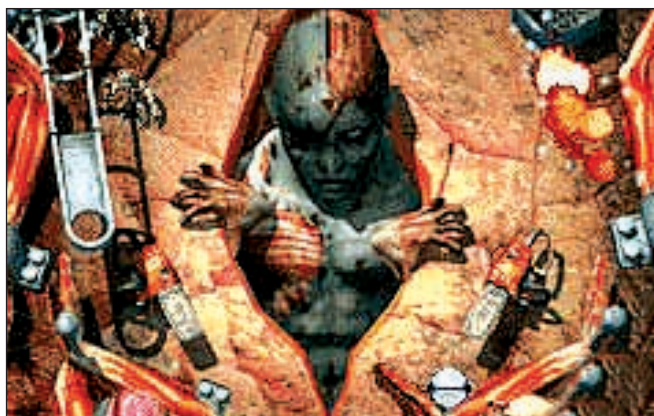
Dreamcast'овской Skies of Arcadia (Eternal Arcadia в Японии), которым планируется осчастливить (без кавычек) и GameCube. Не прошли незамеченными также и Hundred Swords с Aerodancing 4.

Dreamcast, Nintendo и чуть-чуть экзотики

Что касается игровых систем от Nintendo, то здесь, без сомнения, наиболее любопытными проектами являются две игры с талисма-



Жуткая помесь геймпада и клавиатуры не может не привлекать внимания.



Само название Pinball of the Dead говорит о том, что кто-то в Sega явно сошел с ума. Но проект все равно интересный.

ном Sega в главной роли. Обе они - и Sonic Adventure 2 Battle, и Sonic the Hedgehog Advance - должны появиться на прилавках в один день, 20-го декабря. Уже сам факт такого "двойного релиза" можно назвать как минимум примечательным. Ну а на конец января запланирован Virtua Striker 3 ver.2002, один из лучших представителей жанра аркадных спортивных игр. Целую гамму чувств вызвал монструозный контроллер от ASCII, сочетающий в себе черты геймпада и клавиатуры. Такое чудовище разрабатывается специально для Phantasy Star Online ver. 2.0 для GameCube, но, честно говоря, едва ли подобный аксессуар будет пользоваться популярностью у кого-либо, кроме любителей всевозможной экзотики.

Если же сконцентрироваться на Game Boy Advance, то в глаза бросается ряд заметных событий вокруг этой портативной системы, так высоко ценимой руководством Sega. Стало известно, что японский гигант индустрии видеоигр заключил договор с THQ, согласно которому последняя выступит соиздателем множества игр от Sega для GBA. Среди них должен оказаться целый список портов классики с Genesis/Megadrive, а также новые проекты, вроде Pinball of the Dead, Columns Crown и Puyo Pop. Ну и, конечно же, отдельного рассмотрения здесь заслуживает Shining Soul, которой посвящена отдельная врезка.

Что касается планов Sega в отношении Dreamcast, то они явно не вызовут восторгов у обладателей данной консоли. В ближайшем будущем в продажу должно поступить не слишком большое количество продуктов. Ожидается появление Sakura Taisen 4, Let's Make a Pro Soccer Team 2 и Rez. Выход Propeller Arena и Metropolis Street Racer для японского рынка официально отменен. Кроме того, NFL 2K2, NBA 2K2 и Space

Channel 5 part 2 наследники самураев, скорее всего, смогут пополнить в свою коллекцию, только сделав заказ в Интернете.

Sony снова на коне

Как и ожидалось, среди приставок нового поколения центральное место занимала PlayStation 2, для которой было показано огромное количество самых разнообразных проектов. Причем доля по-настоящему заслуживающих внимания игр оказалась неожиданно велика.

Особое место здесь занимает Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty, которую многие журна-



На стенде MGS2 демонстрировались новые ролики из этого суперхита.

XENOSAGA EPISODE I: DER WILLE ZUR MACHT

Жанр: RPG

Издатель: Namco

Разработчик: Monolith Soft

Дата выхода: февраль 2002 (Япония), осень 2002 (США)

Выставочная демо-версия масштабного продолжения Xenogears состояла из двух коротких сценариев. Первый познакомил нас с шестым игравельным персонажем, Зигги (Ziggy, пока перевод имени неофициальный). Пользуясь спецсредствами для маскировки, он проникает на вражескую базу, чтобы вызволить из плена захваченную М.О.М.О. Действиями Зигги при этом руководит загадочная женщина, - судя по обрывкам разговора, в прошлом жена знакомого главным героям массового убийцы. Второй сценарий заключался в серии тестов, через которые Сион (Shion) прогоняет KOS-MOS, и завершился кульминационной битвой на двух A.G.W.S.

На битвах стоит остановиться чуть подробнее. У врагов, разгуливающих по карте, отныне есть поле зрения - прямо как в Metal Gear Solid. Попалась ваша команда противнику на глаза - значит, схватке быть. Ваши A.G.W.S., аналогично Гирам в Xenogears, способны выполнить одну атаку за ход - при этом количество и сила ударов регулируются текущими пара-

метрами машины. В отличие от первой игры, прямо в пылу сражения можно покинуть своего меха и драться налегке (вне A.G.W.S. персонаж получает возможность атаковать дважды в течение одного хода). Появились детали относительно оружия героев. Сион пользуется механической рукой с бластером от Vector Corporation, KOS-MOS прибегает к помощи



Батальные сцены в Xenogears вызывают неподдельный интерес.

встроенного в тело арсенала, chaos полагается на знание боевых искусств, М.О.М.О. успешно управляется с шестом, а Jг. предпочитает пару пистолетов.

Особое место на стенде Namco занимала подарочная версия игры, в которую входит очаровательная виниловая фигурка KOS-MOS и металлический брелок с логотипом Vector Corp. Стоимость этого deluxe-издания на TGS объявлена не была, равно как и точная дата выхода игры.

Валерий "А.Купер" Корнеев



Большинство журналистов называют Xenogears одной из главных игр прошедшей выставки. Не "номер один", но все же. Мы с этим большинством полностью солидарны.



Xenosaga - один из самых интересных проектов Namco за последнее время.

листы поспешили наделять титулом "лучшая игра шоу". Это, конечно, спорно, но интерес детищу Hideo Kojima уделялся просто-таки феноменальный. Даже несмотря на то, что ничего нового сказано или показано не было. Конечно, Konami представила очередной ролик игры, призванный заставить публику полюбить главный хит еще больше, а также, по ходу дела, познакомила нас с рядом доселе неизвестных персонажей. Но это все ме-

лочи, не так ли? Главное, MGS - это MGS. Кроме него, кстати, был еще и третий Suikoden, но посетителей выставки он откровенно разочаровал.

Привлекла к себе внимание и Square. На своем стенде она продемонстрировала потрясающую (особенно по задумке) Kingdom Hearts. Здесь был замечен огромный прогресс продукта, так как на E3 проект выглядел, прямо скажем, не впечатляюще. Теперь игра явно похорошела и уже соответствует уровню приставки,

на которую она будет выпущена. Как водится, за подробностями о Kingdom Hearts отсылаю вас к соответствующей врезке. Таким же образом я поступлю и с Xenosaga Episode 1: Der Wille zur Macht от MonolithSoft и Namco, вызывающей пока лишь положительные эмоции.

Но отличилась Square не столько своей RPG с диснеевскими

O FFXI Online по-прежнему ничего толком не известно. Похоже на PS0. И все.



KINGDOM HEARTS



Жанр: action/RPG
Издатель: Square
Разработчик: Square
Дата выхода: весна 2002

"Диснеевская RPG от Square" при ближайшем рассмотрении дала резкий крен в сторону трехмерной бродилки с интерфейсом, построенным на выборе команд из меню. На деле все выглядит следующим образом: передвижения героя (в случае с выставочной демо-версией это был Сора) контролирует левый рычажок джойпада, кнопка <R1> "привязывается" к ближайшему элементу окружающей среды, на который можно воздействовать (обычно это

враг, какой-то предмет, либо NPC), а нажав на кнопку "круг", можно атаковать. Правый же рычажок Dual Shock 2 вызывает меню действий, где доступны команды "магия", "использовать предмет" и еще одна, меняющаяся в зависимости от ситуации ("открыть", "осмотреть", "отпереть" и т. д.). Выбрав меню магии, вы попадете в список доступных заклинаний.

Kingdom Hearts - игра просто невероятная. RPG от Square, да еще и с диснеевскими героями, - это нечто.



Примечательно, что никаких задержек во время навигации по меню нет, все манипуляции проходят в реальном времени. Интересна также система "горячих боевых кнопок": при нажатии L1 одновременно с "крестом", "квадратом" или "кругом" выполняются заклинания трех основных классов - Fire, Blizzard или Lightning. Запас магии восполняется при атаке, сродни Super-линейке в файтингах.

Кроме ранее "засветившихся" персонажей в демке и новом ролике Kingdom Hearts впервые проявилось еще несколько знакомых лиц. Со стороны Диснея это Плутто, Тарзан, Клейтон (охотник из "Тарзана", по совместительству местный босс), Алиса и Белый Кролик, Белоснежка, Дюймовочка, Спящая Красавица, Аид и Цербер из "Геркулеса". В одном из городов замечен Сид Хайвинд из Final Fantasy VII, приторговывающий в магазине редкими кристаллами. Это вдобавок к уже объявленным Сельфи, Тидусу и Вакке. Интересно, кто же объявится следующим - Сефирот, Скволл... Квина? Делайте ваши ставки, дамы и господа!

Валерий "А.Купер" Корнцев



STAR OCEAN 3: TILL THE END OF TIME

Жанр: RPG **Издатель:** Enix
Разработчик: tri-Ace
Дата выхода: 2002 год

персонажами, сколько одиннадцатой частью бесконечной Final Fantasy. Ничего внятного по поводу проекта нам не сообщили, разве что объявили полное название FFXI. Теперь требуется ее именовать не иначе, как Final Fantasy XI Online. Показанные на видео кусочки игры ситуацию с новой причудой Hironibu Sakaguchi не прояснили. Пока что FFXI по-прежнему навевает ассоциации с Phantasy Star Online, и изменится ли ситуация в ближайшее время - неизвестно.

Кстати, если говорить о RPG-продукции, не обойтись и без упоминания о стенде Enix, в некотором роде блеснувшем на прошедшей выставке. На нем были показаны Star Ocean 3: Till the End of Times, Houshin Engi 2, Dragon Quest IV и Grandia Xtreme. Star Ocean 3 сейчас является одной из самых ожидаемых в Японии игр, а потому, вы понимаете, о ней логичнее всего побеседовать отдельно. Как и о Grandia Xtreme от GameArts - разработчика, с которым теперь активнейшим образом сотрудничает Enix. К слову, эта компания также представила на всеобщее обозрение порт Grandia II с Dreamcast. Что касается Dragon Quest IV, то это римейк классической игры, который должен

Третий эпизод этого в меру популярного ролевого НФ-сериала, анонсированный еще в 1999 году (на памятном первом показе PlayStation 2 японской публике), наконец-то предстал перед нами во всем своем трехмерном великолепии. Именно так: полностью сохранив богатую детализацию предыдущих частей, SO3 триумфально перешла в три измерения. Хотя простоватые модели и неестественные движения персонажей слегка контрастируют с блестяще выполненными 3D-ландшафтами, сотрудники Enix



уверяют, что в финальной версии все "шероховатости" будут благополучно устранены и игра установит чуть ли не новый стандарт качества среди приставочных RPG. Поверим?

Достаточно "сырая" (хотя и играбельная) демо-версия, показанная на выставке, не изобиловала сюжетными подробностями. Нам удалось выяснить, что



Star Ocean 3 вызвал в Японии настоящий ажиотаж. И это совсем не удивительно.

действие SO3 происходит примерно через 400 лет после событий предыдущей части (сюжет SO1 развивается в 2432 году, SO2 - в 2452) и вся история вертится вокруг горстки представителей высокоразвитой цивилизации, попавших на планету, где царит средневековые. Согласитесь, расклад подозрительно напоминает "Трудно быть богом" братьев Стругацких.

Боевой движок и экраны меню в демке отсутствовали. Всем желающим позволялось бродить по дивной красоты миру и подробно разглядывать окружающее визуальное великолепие. Верну-



лась удобная мини-карта из SO2, и теперь она сопровождает героя повсеместно (а не только на открытых пространствах), в подземельях, впрочем, подтаивая в размере - дабы не пропадал азарт исследования незнакомых мест. Камерой можно самостоятельно управлять, разворачивая ее на 360 градусов, а чтобы геймер не потерялся, все важные объекты помечены разноцветными стрелочками.

Для японских компаний не очень характерно показывать игру на столь ранней стадии разработки. В случае со Star Ocean 3 авторы решили первым делом заинтриговать публику обновленным графическим исполнением игровой вселенной. Им это удалось, и мы будем внимательно следить за дальнейшим развитием этого многообещающего проекта.

Валерий "А.Купер" Корнеев



GameLand Kali - Русская игровая служба!

"Страна Игр" предлагает читателям и всем желающим пожизненный доступ на самый популярный в мире универсальный игровой многопользовательский сервер Kali.Net.

Сразитесь в свою любимую игру с живыми соперниками, а игр свыше 300.

Померяйтесь силами с командой (game)land Online, примите участие в чемпионатах и турнирах, проводимых нами.

На (game)land Kali мы установили новые правила - призы и награды ждут не только финалистов, но и многих других игроков в самых удивительных номинациях!

Подробности на www.gameland.ru в разделах Kali.Net и Online, а также на страницах (game)land и "Хакера"...



**Ничего сенсационного
Capcom не показала,
но ей и так все довольны.**

появиться на PS one. Доберется ли он до западного потребителя - это другой вопрос.

Не побрезговала представить парочку новых ролевых проектов и Sony. Здесь мы имеем дело с сиквелами, правда, уже не настолько впечатляющими. Конкретно - с Wild Arms 3rd Advance и Legend of Legaia: Duel Saga. Первая смотрится очень приятно, чего сложно было ожидать, помня предыдущие части Wild Arms. Cel-shaded графическое оформление плюс оригинальный, самобытный стиль дают очень своеобразный

GRANDIA XTREME

Жанр: RPG **Издатель:** Enix
Разработчик: Game Arts
Дата выхода: 31 января 2002

Судя по крутившемуся на стенде Enix видеоролику, сюжетно это будет самая мрачная игра сериала. Продемонстрированная посетителям TGS сцена вторжения в город моторизованных частей неизвестного агрессора отличалась особым трагизмом, прежде не присущим ярким "мультяшным" творениям Game Arts. Хотя по-прежнему балом правит эстетика

аниме, а персонажи остались пухленькими коротышками, общая атмосфера разительно изменилась. Фэнтезийный антураж обогатился элементами "паро-панка" - экзотически выглядящими механизмами и техникой (в ролике видны диковинные танки и самолеты).

После CG-заставки была показана достаточно продолжительная "нарезка" из игровых сцен. С точки зрения графики кардинальных изменений Grandia Xtreme не претерпела. Более того, внешне отличить ее от

Grandia II на Dreamcast не так просто, но учитывая, что вторая часть была одной из самых приятно выглядящих RPG для "Sega'вской" приставки, особо расстраиваться не стоит. Отме-



Игра от GameArts нравится практически всем, несмотря даже на то, что она отличается от Grandia II не так уж и сильно.

ченное нововведение: все магические спецэффекты во время боев просчитываются здесь в реальном времени, в отличие от Grandia II с ее нетипичными видеовставками-заклинаниями.

И без того сложный боевой интерфейс получил развитие в виде системы Synchrony. Она позволяет хорошо развитым героям атаковать чаще и быстрее. Ходы персонажей передаются по кругу, и стоящие рядом друг с другом бойцы способны выполнять сильнее комбинированные приемы, если нажать правильную комбинацию кнопок за очень короткий промежуток времени.

Валерий "А.Купер" Корнцев



Jak & Daxter с каждым разом выглядит все краше и краше.

эффект и, судя по всему, от этой игры можно ждать многого. Продолжение же Legend of Legaia выглядит малопривлекательно. В отличие, скажем, от еще одной игры, показанной Sony (но к RPG отношения не имеющей) - Jak &

Daxter: The Precursor Legacy. Об этом продукте, создаваемом Naughty Dog, мы уже не раз говорили, а потому повторяться не имеет смысла. Скажем лишь, что Jak & Daxter по-прежнему производит сильное впечатление, даже

несмотря на погрешности в графической части. Да и потом, они однозначно будут исправлены - как-никак, игра еще достаточно далека от завершения.

Немало заинтересовала играющую публику Capcom, - в основном, конечно, за счет продолжения своего хита Onimusha. Демка этой игры оказалась весьма симпатичной, хотя "Resident Evil с демонами" все еще активно использует пререндеренные фоны. Многим это не по душе, но даже несмотря на такой, казалось бы, анахронизм, Onimusha 2 остается очень красивой игрой. И главное, что прогресс по сравнению с предшественницей налицо. Стоит обратить особое внимание на увеличившуюся детализацию и очень плавную анимацию. Хорошо смотрелся и Maximo, а также очередной update серии Mega Man. Анонсировала Capcom и новый проект - Automodellista. Он представляет собой стильную гонку с использованием вездесущего cel-shading. Эксперты склонны

Automodellista с Shutokou Battle, только с поправкой на очевидную "мультяшность".

В общем-то, наиболее интересные игры для PlayStation 2 (с эпизодическими вкраплениями PS one) мы перечислили, хотя стоит выделить кое-что еще из общей массы. Тут на ум сразу же приходит Armored Core 3 - очередная часть "аркадного роботосимулятора" (если так можно выразиться) от From Software. Есть во что поиграть и есть на что посмотреть. HudsonSoft чуть ли не до смерти нас напугала своими намерениями откровенно валять дурака, которые выразились в Bomberman Kart. Также можно выделить Kengo 2 от Genki и Guilty Gear X Plus. В случае с игрой от Sammy, правда, говорить вообще не о чем - ведь это фактически Dreamcast'овская версия с дополнительными персонажами. Ну и отдельно хочется сказать об Alpine Racer 3 от Namco - популярный симулятор горнолыжника перемещается с игровых автоматов на домашние консоли.

Хбоx: работа над ошибками

Несмотря на огромный интерес прессы к Xbox, рассказ об играх на приставке от Microsoft будет довольно-таки лаконичным. На то есть несколько причин. Во-первых, рассказывать о таких проектах, как, например, *NezmiX*, не имеет смысла - речь о них пойдет в специальном материале, посвященном Xbox Premiere и X01 Europe. Во-вторых, львиную долю "интересностей" для Xbox продемонстрировала Sega, а о ней мы с вами уже говорили. В-третьих, большинство японских разработчиков относится к данной консоли настороженно и не спешит ее поддерживать, не без оснований предвещая ей провал в Стране Восходящего Солнца.



Японский launch Xbox все ближе и ближе.

Что остается? Ну хотя бы потрясающий *Dead or Alive 3*! Выглядит он превосходно, а потому и вызвал настоящий ажиотаж у посетителей выставки, желавших непременно поиграть в демку. Хорошее впечатление производили порты *Silent Hill 2* и *Onimusha*, а также новая гонка *Double S.T.E.A.L.* Запомнился и файтинг *Fighting Super Heroes* (бывший *Project K-X*; разработчик - *Dream Factory*), судя по показанному видео находящийся на очень ранней стадии разра-

ботки. Симпатичные модели, неплохая анимация и совершенно не впечатляющее «все остальное». Хотя нет, не все: еще есть Брюс Ли в главной роли.

Что ж, подведем итоги. Выставка, безусловно, удалась, хотя ничего экстраординарного мы на ней не увидели. Разве что не на шутку разошлась Sega, готовая охватить все и вся и сообщившая столько интересной информации, что просто диву даешься. К тому же PlayStation 2 перехвати-

ла эстафетную палочку (подозрительно похожую на пальму первенства) у своей предшественницы, заставив разработчиков анонсировать все новые и новые проекты на консоль от Sony. Ну и, конечно, любопытно было понаблюдать за Xbox, дебютировавшим на токийском светопреставлении. Надо признать, на TGS Microsoft выглядела солидно, что совсем не похоже на ситуацию с E3, которую наш гигант доблестно провалил. В общем, скучно не было. 

П Р И Г Л А Ш А Е М К С О Т Р У Д Н И Ч Е С Т В У Д И Л Е Р О В

Валерий «А.Купер» Корнеев



Прошедший октябрь оказался крайне урожайным на масштабные пресс-показы, приуроченные к скорому выходу Xbox. Сразу два крупных мероприятия, рекламировавших майкрософтовскую консоль, прошли в разных уголках земного шара. Журналистов игровых изданий бесплатно селили в лучших отелях, кормили, поили, ублажали, развлекали, снова поили и демонстрировали законченную версию приставки с дебютным набором игр. Равнодушным не остался никто.

— ПОЗИЦИИ

Все смешалось: кони, мыши...

С тартовал PR-марафон третьего октября в Токио, где пишущую братию собрали на закрытое шоу, названное **Xbox Premiere**. Японское подразделение «Майкрософт» отчиталось об издаваемых и разрабатываемых в недрах компании играх, три из которых — **Halo**, **Project Gotham** и **Amped: Freestyle Snowboarding**

(переименованную для азиатского релиза в **Tenku**) — создают в Штатах, и о них мы уже писали достаточно подробно. Первая же японская игра, показанная многочисленным представителям прессы, **Fighting Super Heroes/Kabuto Chojin** (ранее **Project K-X**) от **Dream Publishing** (в девичестве **Dream Factory**), подозрительно напоминает предыдущую работу этой же команды, трагикомически неудачную **The Bouncer**. В очеред-



Японцев развлекали костюмированным шоу в зеленых лучах лазеров.

ной раз декларируется свобода передвижения на поле боя, сумасшедшие погодные эффекты, уничтожаемые декорации... однако правда в том, что если это действительно окажется второй Бонус, авторы **Tobal** окончательно дискредитируют себя. Тут уж, как говорится, пан или пропал.

Также на **Xbox Premiere** была представлена новая гонка/стрелялка **Maximum Chase** от **Genki**, где полицейский инспектор Рик помогает таинственной незнакомке уйти от преследования мафии. Более 20 реальных машин (**GM**, **Toyota**, **Nissan**), крупные дорожные аварии, перестрелки и хаос на городских улицах. Короче говоря, **Driver**, **Stuntman** и **GTA**, собранные в одной обложке. Любители экзотики (если таковые были среди приглашенных на шоу) по достоинству оценили скрещенный с **RPG** симулятор скачек **Jockey's Road**, сюжет для которого придумал

2002 года в 16-ти странах Старого Света по цене 479 евро (порядка 428 долларов США по нынешнему курсу). Рекомендуемая розничная цена игр — 69 евро (около 61 доллара). Компания горит желанием к концу июня реализовать в Европе полтора миллиона приставок. «Персонал наших сборочных конвейеров в Венгрии трудится в три смены, недостатка консолей ощущаться не будет», — пообещал вице-президент **Xbox Europe** Сэнди Дункан (**Sandy Duncan**).

Xbox нельзя было трогать руками — разрешалось обливать спиртным и пачкать морепродуктами только джойпад внушительных размеров. **Electronic Arts** показала раннюю версию **Formula 1 2002** со свежим списком пилотов и обновленными сезонными характеристиками. Тестю

а **Ubi Soft** — видеороликом эксклюзивной **Ghost Recon** и демками **Batman: Vengeance** и **Rayman Arena**. Неунывающая **Rage Software** показала танковый боевик **Gun Metal**, в то время как **THQ** выставила на суд журналистов свой симулятор кольцевых мотогонок **MotoGP**. По словам представителя компании, новая игра не имеет никакого отношения к выходящему на **PS2** продукту **Namco** под тем же названием. В отличие от **Namco**'вской аркадной игры, **THQ** делает официальный продукт известного мирового чемпионата **MotoGP**. Ожидаются точные модели десяти трасс, поддержка много-

ние между бойцами производится простым нажатием кнопки.

С короткой, но зажигательной речью перед собравшимися на **X01 Europe** выступил Питер Мулине (**Peter Molyneux**). Программное заявление всеобщего любимца сводилось к тому, что в **Intrepid Games** (компании-сателлите **Lionhead Studios**) вовсю кипит работа над **BC**, умопомрачительным **Xbox**'овским эксклюзивом. Как выяснилось, **BC** делалась в глубокой тайне уже долгое время, и вот, наконец, настал час поведать миру о том, что это будет за игра. Действие ее происходит в «доисторичес-



Кэндзи Тэрада (**Kenji Terada**), сценарист первых трех **Final Fantasy**. Так или иначе, большинство присутствовавших привел в восторг симулятор обыкновенной (в смысле — живой, не компьютерной!) мыши **Nezmix**, увидевший свет благодаря стараниям авторов ролевого сериала **Wild Arms**, команды **Media Vision**. По заверениям создателей, игроков в **Nezmix** ожидают циклопические сражения мышиных армий, разворачивающиеся в привычном антураже человеческого жилья. Только представьте: Чудское побоище в недрах сломанного холодильника...

Microsoft, Mon Amour

Следующее плановое чествование **Xbox** прошло с 16 по 17 октября во Франции. Озаглавили его коротко и броско: **X01 Europe**. Собрав 300 избранных журналистов на арендованной специально по случаю мероприятия каннской вилле Пьера Кардена, «Майкрософт» с помпой объявила официальную европейскую дату выхода приставки. **Xbox** поступит в продажу 14-го марта

устроила фурор, лишний раз доказав, что **Dead or Alive 3** как нельзя лучше подходит для больших вечеринок. Серьезно проявила себя **Sega**, представив почти готовые версии **GUNVALKYRIE**, **Jet Set Radio Future** и **Sega GT 2002**. Вообще, количество создаваемых для **Xbox** **Sega**'вских игр растет сегодня в геометрической прогрессии. Пока анонсированный для **PS2** **Rez** скупает в гордом одиночестве, консоль из Редмонда становится явным фаворитом **Sega**. И недавний скандальный перенос готовой штатовской версии **Shenmue 2** с **Dreamcast** на **Xbox** — лишнее тому подтверждение. Поневолле вспоминается классика: «кто девушку обедает, тот ее и танцует»...

Переходим к другим независимым разработчикам. **Eidos** отметилась играбельной версией популярной в Европе **Championship Manager**,



пользовательского режима, ювелирная подстройка всех мыслимых параметров верных железных коней образца 2001 года — в общем, обязательный набор мелочей, без которых игры нынче даже не пытаются претендовать на звание серьезного гоночного симулятора.

Сама «Майкрософт» слегка приоткрыла завесу тайны над очередным собственным проектом **Brute Force**. Оказалось, что это трехмерная стрелялка с видом от третьего лица, где игроку предлагается командовать небольшим отрядом вооруженных до зубов наемников. Одновременно можно управлять только одним головорезом (назначая остальным приблизительные схемы поведения), а переключе-

ние между бойцами производится простым нажатием кнопки. Праздник закончился под затихающие мелодии сетов ди-джея Карла Кокса (**Carl Cox**)... Ни одна игровая компания раньше не решалась устроить вечеринку подобного размаха, и здесь отдадим «Майкрософт» должное: она разом переплюнула всех конкурентов. Удастся ли детиску Билла Гейтса столь же неприужденно пробиться в лидеры индустрии? Время рассудит.

Праздник закончился под затихающие мелодии сетов ди-джея Карла Кокса (**Carl Cox**)... Ни одна игровая компания раньше не решалась устроить вечеринку подобного размаха, и здесь отдадим «Майкрософт» должное: она разом переплюнула всех конкурентов. Удастся ли детиску Билла Гейтса столь же неприужденно пробиться в лидеры индустрии? Время рассудит.



PC

При взгляде на современное состояние жанра пошаговых стратегий становится очевидным, что он очень сильно нуждается в уходе. Разумеется, в уходе разработчиков. И чем дальше они уйдут, тем лучше.

Вячеслав Назаров

DISCIPLES II: DARK PROPHECY

Жанр: TBS **Издатель:** Strategy First **Разработчик:** Strategy First **Количество игроков:** 4 **Онлайн:** <http://www.disciples2.com/>
Требования к компьютеру: PII 300, 64 Mb RAM **Дата выхода:** I квартал 2002

Дополнительная информация:

http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF6912

Смотреть на то, что нам предлагает большинство из них, уже нет никаких сил. Приходится выходить, одолевая монстров в таких замечательных играх, как Heroes of Might and Magic, Age of Wonders да все в той же Disciples: Sacred Lands. Честно признаться, подобный способ поотделения начинает постепенно надоедать. Конечно, как учит нас "Камасутра", безвыходных положений не бывает. Поэтому я вижу три варианта решения проблемы. Во-первых, можно воспользоваться новым дезодорантом "FA". Дело в том, что обычный дезодорант лишь скрывает запах пота. А дезодорант "FA" действует по-другому: он убивает бактерии, всасывается через кожу, проникает в кровь, доходит до нервной системы, останавливает процесс выделения пота и, чтобы этот процесс не возобновился, разла-

гает те части спинного мозга, которые за него отвечают. Во-вторых, есть вариант прекратить играть в подобные игры. И в-третьих, возможно, имеет смысл дождаться выхода **Disciples II: Dark Prophecy**, которая обещает наконец-то поднять волну в застоявшемся болоте пошаговых стратегий.

Несмотря на то, что со времени



Световые эффекты Disciples II могут дать фору эффектам Heroes of Might and Magic IV.

выхода первой части игры прошло немногим больше года, во Вселенной Disciples канули в небытие целых десять лет, что поч-

ти равняется двум героическим пятилеткам. Ничего не скажешь, огромный срок минул с момента начала Великой Войны и появле-



Набор юнитов в Disciples II существенно расширился, но фирменный художественный стиль никуда не делся.

ния Избранного. Зато теперь пришла пора привести свою родную империю к окончательной и бесповоротной победе. В **Disciples II: Dark Prophecy** этому благородному занятию посвящены 28 кампаний и 20 самостоятельных квестов. Все эти независимые, на первый, второй и восемнадцатый взгляд, задания приключения на самом деле включены в хитроумную систему, состоящую из запутанных триггеров и скриптов. В результате успешное выполнение того или иного квеста в игре будет зависеть от того, как были завершены предыдущие задания. Некоторые из них вообще могут оказаться недоступными даже для таких легендарных героев, какими окажутся игроки. Но лишь до тех пор, пока те не завалят какого-нибудь гадкого и противного монстра или не совершат что-нибудь общественно бесполезное.

Заниматься всеми этими душе-раздирающими военными проектами предстоит, постоянно общаясь с населением сказочного мира. В **Disciples II: Dark Prophecy** будут присутствовать как минимум 200 самостоятельных персонажей, 50 из которых являются новичками в виртуальной Вселенной и до сей поры обитали лишь в хит-

роspлетениях извилин разработчиков. Также игра сможет похвастаться новыми возможностями, доступными бойцам, и целым стадом новых Героев.

Новая игра во многом будет похожа на своего знаменитого коллегу — **Heroes of Might and Magic**. Во второй части **Disciples** любая армия благородных разбойников и даже шайка жуликоватых рыцарей откажется выступать не только против врага, но даже на конкурсе песни и тряски без своего Героя, который руководит ею. Новые Герои разительно отличаются от своих предков из первой серии игры. Проявляться это будет хотя бы в том, что они получают возмож-



ность использовать гораздо больше полезных и не очень волшебных предметов. А последние, чего уж греха таить, являются серьезным подспорьем в борьбе с любыми врагами, включая голод всех разновидностей.

К сожалению, разработчики отказались от идеи добавить в игру еще хотя бы несколько рас. Четыре противоборствующие стороны **Disciples: Sacred Lands** были сбалансированы просто чудесным образом, поэтому гневаться на команду **Strategy First** за то, что она решила не разрушать сложившуюся идиллию, не стоит.

Соответственно, в **Disciples II: Dark Prophecy** игроки вновь смогут встать на сторону воинов и колдунов, представляющих Империю Людей, или выбрать гномов и каменных гигантов, выступающих на фэнтези-ринге в трусах, раскрашенных в цвета Горных Кланов. Наиболее радикальные любители черной магии наверняка предпочтут встать на сторону некромантов и призраков из Орды Живых Мертвецов. Ну, а анархисты-максималисты встретят понимание среди Легионов Проклятых, состоящих сплошь из берсерков и демонов.

Вновь возвращаясь к первой части игры, следует не забыть с собой кирпич поувесистей, чтобы все-таки забросить его в огород разработчиков. Дело в том, что, объективно говоря, графическое оформление **Disciples №1** не выдерживало никакой критики и могло порадовать лишь кротов и приравненных к ним «гомо сапиенсов». К сожалению, в **Disciples II: Dark**

ки разрешением 800x600 и душе-раздирающей глубиной цвета в 16 разрядов. К тому же модели персонажей станут несколько более детализованными. Это позволит различать среди разноцветных куч спрайтов, вызывающих иногда не самые приятные ассоциации, очертания героев сказочных битв. Возможно, столь скромные перемены в графическом ядре игры связаны с тем, что самое непосредственное участие в работе над ней принимает Патрик Ламберт, на чьей совести несмываемым пятном лежит ответственность за создание внешнего облика **Disciples: Sacred Lands**.

Но если **Disciples II: Dark Prophecy** не сможет похвастаться серьезным обновлением графической стороны, то этого никак нельзя сказать об игровом процессе. Например, нейтральные стороны, которые также присутствуют в мире, горящем битвами, станут гораздо более активно бороться за право не работать пожарниками-камикадзе. Если раньше они охраняли свои

В Disciples II: Dark Prophecy будут присутствовать как минимум 200 самостоятельных персонажей, 50 из которых являются новичками в виртуальной Вселенной и до сей поры обитали лишь в хитроspлетениях извилин разработчиков. Также игра сможет похвастаться новыми возможностями, доступными бойцам, и целым стадом новых Героев.

ценные ресурсы и прочие стратегические объекты и никогда не вступали в драку первыми, то теперь, благодаря новой системе AI, буквально рвутся в бой в попытке научить всех добру и любви. Так что расправляться с врагами отныне можно будет путем заманивания их на территорию, где пасутся добродушные борцы за независимость.

Сегодня становится все сложнее и сложнее встретить не то что фэнтезийную, но просто какую-нибудь совершенно заурядную пошаговую стратегию. Пожалуй, в ближайшее время лишь **Disciples II: Dark Prophecy** станет доказательством того, что этот жанр скорее жив, чем мертв. К сожалению, пока не видно, чтобы другие разработчики уделяли должное внимание работам по его реанимации. Скорее они напоминают врачей, требующих деньги вперед, мотивируя все черной неблагодарностью: «Знаем мы этих больных, вылечишь их и никакой благодарности в ответ! Лежат в гробу и делают вид, что не знакомы...» Хочется верить, что до помещения в сухой теплый ящик жанру пошаговых стратегий все же далеко. По крайней мере, **Disciples II: Dark Prophecy** позволяет на это надеяться.



PC

ANOTHER WAR

Вячеслав Назаров

Все-таки очень приятно, что не забыт великий подвиг нашего народа и всего прогрессивного человечества во Второй Мировой войне. До сих пор снимаются фильмы, ставятся спектакли и создаются игры, посвященные этой великой теме. И среди последних уже через несколько месяцев наверняка блеснет проект Another War.

Жанр: RPG/action **Издатель:** Cenega **Разработчик:** Mirage Interactive **Количество игроков:** 8
Онлайн: <http://www.anotherwar.com/> **Требования к компьютеру:** PII/350-400, 128 Mb RAM
Дата выхода: I квартал 2002

Дополнительная информация:

<http://www.gameland.ru/post/15362/default.asp>

Главным героем игры станет персонаж, чье имя разработчики до сих пор не хотят называть, опасаясь некорректных сравнений. Так или иначе, но нам уже известно, что он будет относиться к тем людям, которые ставят свободу, равенство и пьянство выше всего на свете. Именно этому наемнику и вольному стрелку предстоит попасть в самый центр кровавого водоворота войны. Стоит сразу сказать, что в это буйство стихии герой **Another War** свалится по собственной воле, а не оступившись после усиленной борьбы за последний из своих идеалов.

Дело в том, что лучший друг главного персонажа был втянут в грязные игры немецких нацио-



нал-социалистов. Вытащить товарища из цепких лапок гидры с головами Шикльгрудера — дело чести для настоящего героя. Разумеется, в одиночку одолеть машину, собранную из таких блоков, как Вермахт, СС и Гестапо, очень тяжело. Но все-таки возможно. Например, с помощью компьютерной игры **Another War** и тактики партизанской борьбы.

Вообще, партизанщина — очень благодарная тема. Неспроста разработчики решили построить свой проект, основываясь имен-

но на тему партизанской борьбы. Во-первых, это как никогда актуально: именно эта тактика становится наиболее популярной в нашем мире при решении самых различных проблем. Во-вторых, партизаны — веселые и жизнерадостные люди, и с ними просто приятно иметь дело. И врагов тоже. Кстати, дух веселья и радости борьбы пронизывает все, что так или иначе связано с партизанщиной. Даже спектакли. Несколько лет назад я стал



свидетелем забавного случая. В честь очередной годовщины победы над Германией в одном из московских театров ставился спектакль на тему войны. Но внезапно заболел актер, играю-

...только роль монстров и мутантов взяли на себя солдаты вермахта.



щий партизана. Что делать? Конечно, искать замену! И нашли. Партизаном должен был стать местный слесарь. "Вась, тут всего-то делов: проползти по сцене и стукнуть вражеского часового прикладом по голове. Бутылку мы ставим," — объяснили новоявленному актеру.

Спектакль начался. Но у всех участников действия сразу появилось предчувствие какого-то грандиозного события. Стоит ли говорить, что оное никого не обмануло? Итак, в середине представления дядя Вася подкрадывается к часовому и со всей силы лупит его по картонной каске деревянным прикладом с криком: "Умри падла!" В ответ на этот жест актер падает и теряет сознание... Стоит ли говорить, что зал тут же взорвался овациями, а партизаны надолго стали любимцами московской публики?

Another War дает игрокам шанс почувствовать себя именно таким героем. Вместе с ним они пройдут путь от Богом забытой французской деревушки до осажденного Ленинграда. И если мышь — это животное, путь которого усеян упавшими в обморок женщинами, то партизан — это зверюга, оставляющая за собой след из тел врагов. И в итоге этот след приведет нас к самой великой тайне войны, одинаково рьяно охраняемой как немцами, так и нашими соотечественниками. К какой? Пока это военная тайна.

Оформлена **Another War** по последнему на сегодняшний день слову техники. А что нам еще нужно для счастья, кроме красивой партизанской войны? Пожалуй, только не забывать ее корни... И не допускать их проиhrащения в реальной жизни. Хватит. Повоевали.



...если мышь — это животное, путь которого усеян упавшими в обморок женщинами, то партизан — это зверюга, оставляющая за собой след из тел врагов. И в итоге этот след приведет нас к самой великой тайне войны, одинаково рьяно охраняемой как немцами, так и нашими соотечественниками. К какой? Пока это военная тайна.

Затерянный Мир 3



Есть: страна большая, враги рядом.
Требуется: правитель с желанием работать.
Круглосуточно. Зарплата сдельная, часть — натурой
(шнапс, сигары, шнапс, пирожные, шнапс, шнапс, шнапс).
Резюме по почте: mir3@snowball.ru.



ИГРУШКИ
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.



snowball.ru
лучшие игры по-русски



«ЗАТЕРЯННЫЙ МИР»



«ОКЕАН ЗВЬЕВ»



«ЗАТЕРЯННЫЙ МИР 3»

PC

General Uncle Dan

MECHWARRIOR 4: BLACK KNIGHT

Сидящий за широким столом полковник окинул присутствующих усталым взглядом: "Добрый день, господа офицеры! У меня есть для вас приятная во всех отношениях новость. Нами был подписан контракт с командованием войск Содружества Лиры. С сегодняшнего дня вводится в действие план тренировок личного состава"...

Жанр: Action/Симулятор **Издатель:** Microsoft **Разработчик:** Cyberlore Studios **Количество игроков:** 1-16

Онлайн: <http://www.mechwarrior.ru/> **Требования к компьютеру:** PII 300, 64Mb RAM, Windows 95/98

Дополнительная информация:

http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=C0F9399

База подразделения "Легион Черного Рыцаря".

Комната тактического планирования.

"Господа Легионеры, прошу ознакомиться с новой тренировочной системой. В ней вы отработаете действия на планете Кентарес IV в различных боевых и тактических условиях.

"Разработчики уверяют, что внесли в систему роботов Black Knight, Ryoken, Sunder, Uller и Wolfhound. Кроме Wolfhound'a, все роботы — омни. Надеюсь, вы помните, что это означает возможность вешать практически любое вооружение на данное шасси. Эта опция дает нам огромные тактические преимущества перед силами Кентарес IV. Однако не стоит недооценивать противника. Он тоже получил подкрепление, во всяком случае в виде бронетехники. Специалисты учли эту возможность и поместили в программу симулятора все вероятные новинки. Танк Demolisher II — серьезный противник, учитывая наличие AC20 и LB-20X; танк Murgidon, конечно, поменьше своего собрата, но PPC и ракеты могут доставить немало беспокойства; возможно также, что у противника будет атакующий вертолет Night Wind с LRM10 на борту — учитывая даль-

нобойности его ракет, его будет тяжело сбить. Не стоит забывать и про бомбардировщик Stiletto — своими бомбами он может разорвать на части целый лаг средних роботов."

"Вы сможете продолжать ваши тренировочные сражения. Причем в новой системе ученые приготовили вам несколько новых режимов. Схема Absolute Attrition теперь учи-



Косметические улучшения, усовершенствование графики, а главное — пять новых роботов!

MechWarrior 4: Black Knight, аддон к оригинальному четвертому MechWarrior'y, разрабатывался в недрах компании Cyberlore Studios под чутким руководством Microsoft и принадлежащей ей FASA Interactive. По времени боевых действий сюжет БК совпадает с оригинальным MW4, однако теперь игрокам придется смотреть на бой глазами наемников, воюющих на стороне Дома Штайнера.

Разработчики заявляют, что в аддоне существенно улучшена графика, добавлены дополнительные типы местности, а также пять новых роботов и множество единиц вооружения.

Одним из наиболее значимых дополнений является так называемый "черный рынок", где игрокам дается возможность обменивать "ненужные" части роботов, захваченные в бою, на новое вооружение и оборудование.

Как видится всем фанатам MechWarrior, Black Knight является вторым дыханием четвертой игры серии.

тывает весовые характеристики сражающихся машин и дает больше очков тем, кто легче. Схема Strongholds позволит вам отрабатывать защиту собственной базы с одновременными попытками уничтожить базу противника. Siege Assault очень похожа на Strongholds, только в ней отрабаты-

вается чистая оборона и чистая атака базы. Для любителей неравного боя есть даже режим Goliaths, когда штурмовые машины сражаются с легкими. Ну и на закуску для любителей сражений против кланов есть специальный режим симуляции первых боев, когда роботы ограничены в вооружении."



Вы являетесь наемником, воюющим на стороне Дома Штайнера.

"И вот еще что. На планете есть черный рынок, где у подразделения будет возможность пополнить запасы. Правда, торговцы там странные. Они не имеют дела с деньгами, доступен лишь обмен одних деталей на другие, но и этого вам будет вполне достаточно".

До начала боев оставалось меньше недели...





©2001 1C:Maddox Games

АХТУНГ! АХТУНГ! В НЕБЕ - ЛЕТАЮЩИЙ ТАНК!

Пройди войну от Москвы до Берлина!
Дай фрицам прикурить!



PC, PS2

«Любишь кататься? Люби и самочек возить!» — гласит современная версия знаменитой народной пословицы. Вопрос только в том, на чем кататься. Есть такая категория средств передвижения, которая, мягко говоря, простым смертным недоступна.



Евгений
Филимонов

SUPERCAR

STREET CHALLENGE

Жанр: racing **Издатель:** Activision **Разработчик:** Exakt **Количество игроков:** 1-2 **Онлайн:** <http://www.activision.com/games/supercar/flash/index.html> **Требования к компьютеру:** PII 500, 64Mb RAM **Дата выхода:** IV квартал 2001

Дополнительная информация:

http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF9506

Э то даже не последние модели «Мерседесов», «Порше» и прочих «Феррари». Копайте глубже. Существуют авто, которых величают не иначе, как «суперкары», они же «концепт-кары». Цены у них тоже супер. Однако у небезы известной компании Activision есть дешевый вариант запуска концепт-каров в массы. Встречайте игру **Supercar Street Challenge**, разрабатываемую фирмой Exakt.

В этой электронной забаве, разрабатываемой сразу под PS2 и PC, вам предложат прокатиться на вышеупомянутых суперкарах по улицам известных мегаполисов. Эдакие нелегальные городские гонки. Согласитесь, мчаться по улицам Лондона на авто, которое «на раз» развивает скорость двести миль в час, — это, конечно, соблазнительно. Особенно если учесть, что город далеко не безлюден: по тротуарам гуляют пешеходы, по дорогам колятся автолюбители на своих малолитражках — и тут мы со свистом рассеем на звездолете, которому по какому-то недоразумению приделали четыре колеса.

Всего в игре будет пятнадцать концепт-каров, и все лицензированные. Это грозит тем, что вам не поз-



Красивые машины, большие города, головокружительные скорости — что еще нужно для счастья?

волят даже поцарапать их, не то что разбить. Хотя, возможно, это и правильно: разбивать подобное просто кошунственно!

В позировании участвовали следующие чудо-машины: Bertone Pickster, Lotus M220, Callaway C12, Pontiac Concept GTO, Pagani Zonda C125 (оснащенная семилитровым двигателем V-12 от «Мерседес») и Fioranti F100 (прототип новой модели «Феррари»). На каждую из них

разработчики потратили около 2500 полигонов в PS2 версии, а для PC это число возрастет раза в полтора-два. Детализация объектов будет на очень высоком уровне — обязывает красота автомобилей. Однако и окружающая действительность разработчиками не забыта — города, в которых будут проходить ваши экстремальные гонки, тоже отличатся великолепной проработкой деталей. Кроме того, нас собираются морить непогодой, в основном дождем. От тумана в Exakt отказались, чтобы их не заподозрили в халтуре и слабости графического движка. Множество заездов будет проходить в темное время суток — то самое, которое наступает по команде «Отбой!». Скрестив дождь и ночь, получаем красивые эффекты разноцветных бликов на мокром асфальте и слож-

ную игру света фонарей на хроме ваших колесных тигриц...

По предварительным подсчетам в **SSC** будет двадцать три трассы, которые располагаются в Париже, Риме, Монако, Лондоне и других крупных городах мира. Играть можно как одному, так и вдвоем.

...Ну как, проснулась жажда скорости? Тогда очень скоро



вы сможете ее утолить, так как игра появится на прилавках в конце 2001 года. И если вы такой же поклонник быстрых и яростных гонок, как и ваш непокорный, то эта игра по определению войдет в наш с вами список фаворитов.

...город далеко не безлюден: по тротуарам гуляют пешеходы, по дорогам колятся автолюбители на своих малолитражках — и тут мы со свистом рассеем на звездолете, которому по какому-то недоразумению приделали четыре колеса.

САМОГОНКИ

samogonki.ru



Для тех, кто догоняет:
крутые ПОШАГОВЫЕ ГОНКИ
от непредсказуемых К-Д ЛАБОВ!

НО!!!

Фанатам аркадных безумств
и яростных перестрелок
REAL-TIME гарантирован!



ФИРМА «1С»



К-Д ЛАБ

Самые популярные программы для домашних компьютеров
В МАГАЗИНАХ АССОЦИАЦИИ «1С:МУЛЬТИМЕДИА»

PC

Сергей Калашников

ШТЫРЛИЦ 3

Не успеют ударить морозы, как на прилавках появится новый квест. Точнее, «русский квест». А еще точнее — «Штырлиц 3», который, как не сложно догадаться, будет повествовать о новых похождениях бравого штандартенфюрера СС. Наш бесстрашный разведчик уже побывал во всевозможных передрыгах, то пытаясь отыскать бюст вождя нацистов, то разыскивая похищенную кепку вождя Советов в Южной Америке... Все приключения были сдобрены изрядной порцией юмора — местами немного пошлого, местами ехидного, местами пикантного, но неизменно яркого и оригинального.

Жанр: quest Издатель: Магнамедиа Разработчик: Магнамедиа

Онлайн: <http://www.magnamedia.ru/> Требования к компьютеру: P233, 32MB RAM Дата выхода: осень 2001 года

Дополнительная информация:

<http://www.gameland.ru/magazine/si/077/041/1.asp>

Новые похождения Штырлица начинаются с получения сверхважного (а как иначе?!) задания от Партии. Правда, в чем оно заключается, он так и не понял. Но воля командования для любого русского разведчика — закон, поэтому нашему герою ничего не остается, кроме как начать свое путешествие, наполненное смертельными опасностями, головокружительными трюками и, конечно же, крепкой выпивкой и эксцентричными красотками.

Путь штандартенфюрера пройдет по очень хитрому маршруту. Из центра столицы он отправится в музеи, соборы и мавзолеи, потом заглянет на грязные вокзалы и заплыванные перро-



ны, посетит забытые богом деревушки, сельские клубы и многие другие значные места. В итоге Судьба (или Рок?) приведет Штырлица прямоиком на птицефабрику, где ему и откроется страшная тайна, с которой

Форменное безобразие! Вот чем занимается милиция в служебное время!

связаны... А кто с ней связан, мы не расскажем, не будем портить сюрприз. Играйте.

Новые персонажи? Сколько угодно! Как вам нравится женщина-космонавт Тетеркина, играющая одну из ключевых ролей в развитии сюжета, или комбайнер Ваня (ага, Ванек из деревни «Огонек») — ее жених. Ждите встречи с великим и ужасным Фунтомасом — похи-



Этот юмор, быть может, специфический и не каждому придется по душе, однако, на мой взгляд, именно в нем кроется львиная доля успеха игры. Кому-то нравится Сергей Есенин, а кто-то является почитателем творчества Шуры Каретного — каждому свое.



Палочки в ряд, звездочки в ряд... Что-то нехорошее случилось с этим прекрасным отроком.

тителем кур, за которым ведет охоту полковник Анискин. Будет и некто Шурик, находящийся в этом заведении «по ошибке». Он поможет главному герою в поисках истины, которая всегда где-то рядом, но почему-то не тут.

Все персонажи прорисованы аккуратно и четко, не подкачали и задние фоны. Плюс неизменно высокое качество анимации, которое задано еще с первых серий игры. Ждите смену дня и



"Рокзал" - это звучит гордо!

...нашему герою ничего не остается, кроме как начать свое путешествие, наполненное смертельными опасностями, головокружительными трюками и, конечно же, крепкой выпивкой и эксцентричными красотками.



ночи, и даже погодные катаклизмы — снег и дождь.

Не секрет, что серия игр «Штырлиц» навеяна суперпопулярными анекдотами из народного фольклора. Этот юмор, быть может, специфический и не каждому придется по душе, однако, на мой взгляд, именно в нем кроется львиная доля ус-



REVIEW

стр. 050-085

Project Eden

Открываем тайны секретного проекта.

Excalibug

Самая "баговая" ролевая игра.

World War III

Третья Мировая — пока только на экранах мониторов.

Pool of Radiance

Возвращение старого мегахита — провальное или триумфальное?

Patrician II

Стратегия, история и романтика морских приключений в одном флаконе.

Throne of Darkness

Клон Diablo рвется в атаку. С криком "банза-ай!"

The Mystery of the Druids

Тонны мистики и литры крови в новой приключенческой игре.

Атлантида III

Третья часть известнейшей приключенческой игры.

Петька 3

Петька и ВИЧ снова в строю!

Capcom vs SNK 2

Классическое продолжение файтинга.

пеха игры. Кому-то нравится Сергей Есенин, а кто-то является почитателем творчества Шуры Каретного — каждому свое. Да и разве грех посмеяться над собственными пороками — чрезмерной любовью к выпивке, нездоровой страстью к женщинам и, что скрывать, изобилием нецензурных выражений.

Несложные, но интересные головоломки, приятная графика и анимация, искрометный юмор — все это свидетельствует в пользу того, что «Штырлиц 3» придется по душе большинству любителей квестов.

Project Eden

BONUS
 НА ДУШЕ


Жанр: action Издатель: Eidos Разработчик: Core Design

 Онлайн: <http://www.eidos.com/> Требования к компьютеру: ПII 300, 64MB RAM, Windows 98, ME

Дополнительная информация:

http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF7695

Сложно сказать, что пытались сделать создатели Tomb Raider, когда разрабатывали Project Eden. Нечто оригинальное — да, вне всяких сомнений, — но что именно? Мнения по этому поводу расходятся.

Дмитрий Эстрин

Многим даже кажется, что мы имеем дело с самой что ни на есть настоящей adventure с элементами action, хотя дело обстоит прямо противоположным образом. Как бы мы не называли **Project Eden**, придется признать, что Core Design вновь удалось удивить своих поклонников. Игра может нравиться и не нравиться, но мы имеем дело со стопроцентно свежей и оригинальной концепцией. Оригинальной до такой степени, что временами ей это даже вредит.

Сравнить **Project Eden**, собственно говоря, не с чем, а это случай довольно редкий. Возможно, иной чи-



татель поставит под сомнение наши выводы об оригинальности, один раз взглянув на прилагаемые скриншоты, но... он будет неправ. Несмотря на абсолютно стандартную, местами вторичную и даже устаревшую внешность, **Project Eden** не имеет аналогов в игровой индустрии. Это приходится признать всем, вне зависимости от того, нравится игра или нет. Парадоксальную ситуацию в двух словах не объяснишь, поэтому лучше встать на привычные рельсы повествования.

Ни в коем случае не пропустите вступительный ролик! Несмотря на всю его нескрываемую наивность и примитивнейшую идею, он качественен и поможет втянуться в сюжет игры.



Добро пожаловать в Агентство Городской Безопасности!

Вообразите себе футуристический город. Гигантские небоскребы, хитрые сплетения автомагистралей под самыми облаками, маска преуспевания и благополучия. Нормальные люди живут наверху — как девочка из ролика, которая, засмотревшись на сотрудника UPA, неожиданно уронила своего плюшевого мишку в чер-

Дмитрий Эстрин

7

Несмотря на оригинальность, играть временами становится очень скучно. В технологическом плане — посредственно.

Юрий Поморцев

7

Неожиданно симпатичный проект. Хотя первоначальная задумка была куда более интересной и серьезной.

Александр Щербаков

7

Хорошая игра, к сожалению, не оправдавшая всех наших ожиданий. Разработчики банально не смогли реализовать все свои задумки.

Сергей Амирджанов

8

В ближайшее время мы можем стать свидетелями возрождения Core Design. По крайней мере, **Project Eden** вполне тянет на первую ласточку.

29

средний балл

7,3



ную бездну. Если бы плюшевый мишка был разумным существом, он наверняка ужаснулся бы тому, как ярус за ярусом благополучный, на первый взгляд, город превращается в преисподнюю. Крысы, бомжи, вечный мрак, сырость и холод... А в самом низу...

Идея, в общем, такова: четыре сотрудника UPA (Агентство Городской Безопасности) получают важное и ответственное задание — ра-

■ **Мрачные пейзажи, футуристическая урбанизация... Киберпанк, однако!**

Любопытен игровой механизм взлома компьютеров и починки устройств. Так, например, для взлома компьютера необходимо три раза кликнуть мышкой, чтобы небольшая полоска,двигающаяся по окружности, вовремя остановилась в отмеченном секторе. Оригинально, но... не более того.

зобраться, что происходит в недрах компании с говорящим названием Real Meat. Для этого им придется спускаться вниз, уровень за уровнем, на самое дно города... А там, как вы уже поняли, приятного мало. Мрачный индустриальный пейзаж, древние механизмы и люмпены — бандиты в масках, бомжи в контейнерах и, конечно же, мутанты, куда без них...

Игра состоит из 11 уровней, но сдержите презрительную усмешку — уровни огромны, и каждый из них, по сути, представляет собой одну большую головоломку. Головоломка эта решается с помощью определенной последовательности действий, и время от времени последовательность эта отнюдь не очевидна. Приготовьтесь к тому, что по ходу игры вам придется столкнуться с серьезными проблемами. Когда станет понятно, ЧТО нужно сделать, придется думать еще и о том, КАК это осуществить.

Таким образом, прохождение игры может затянуться на многие дни.

Отличительная особенность **Project Eden** заключается в том, что каждый из четырех сотрудников UPA, которыми вы управляете, обладает рядом уникальных способностей, свойственных только ему. Картер (Carter) является лидером команды, он отвечает за общение с местным населением и умеет обращаться со спецоборудованием. Миноко (Mino-ko) занимается хаком, взломом и вообще всем, что каким-то образом



связано с компьютерами. Андре (Andre) способен чинить выведенные из строя механизмы. Амбер (Amber), огромный киборг, равнодушен к опасным для живых людей внешним воздействиям, в частности, к пару, огню и электричеству.

В следующем номере
на этом месте будет реклама
НОВОГО
МОЛОДЕЖНОГО
ЖУРНАЛА
от издательства **(game)land**



■ Всем хороши ребята. Одно плохо — совершенно не умеют прыгать, хоть убей!

Такая четкая специализация отвечает концепции игры. Для того чтобы пройти один уровень в **Project Eden**, приходится пользоваться услугами всех четырех сотрудников. Эффективны только действия команды. Классический пример: Миноко взламывает компьютер и Амбер получает доступ в помещение, заполненное обжигающим паром. Там он приводит в действие вентиляционную систему, после чего в помещение может пробраться Андре. Его основной целью будет починка устройства, с помощью которого Миноко откроет через компьютер следующую дверь. В нее проникнет Картер и займется, к примеру, опросом населения. Типичнейшая для **Project Eden** игровая ситуация.

Любопытен игровой механизм взлома компьютеров и починки ус-



будь более интересное. На место аркадных мини-игр прекрасно подошли бы, скажем, логические головоломки...

Вообще все, что связано с action'ом, в **Project Eden** реализовано крайне

кие тесные коридорчики способны взвесить кого угодно. Справедливости ради стоит отметить, что таких «традиционностей» в дизайне **Project Eden** не так уж много.

Проблема, судя по всему, в том, что сами разработчики до последнего момента не знали, что же такое они делают... Если бы ребята из Core решились выкинуть из игры все идиотские перестрелки, получилось бы куда забавнее. А так... достаточно того, что вооруженные и экипированные по последнему слову техни-




возникают ситуации, когда понять, что именно хотят от нас дизайнеры уровней, не представляется возможным. Системы подсказок действительно очень не хватает. Стоило бы также отметить низкий уровень интерактивности игры вообще. Для того чтобы узнать, можно ли нажать на кнопку, нужно к ней подойти... Взывая к логике разработчиков, хочу задать вопрос: а почему нажимать можно не на все кнопки? То же касается «мертвых» дверей, рычагов и лифтов. Примечательно, что от своих интерактив-



■ Перестрелки в **Project Eden** совсем не украшают игровой процесс. Скорее наоборот.

ных собратьев они, как правило, ничем не отличаются. Все это приводит к появлению серьезнейших проблем в процессе прохождения игры. И объяснять их нужно не тупостью игрока, а исключительно упрямством разработчиков, которые решили сделать именно так, а не иначе.

О графике в игре говорить практически нечего. Технологии **Project Eden** давно уже успели устареть. Минимум полигонов, простенькие текстуры, простенькие спецэффекты, корявая анимация. То, что можно назвать графическим минимумом. Есть и стандартные баги: проблемы с обработкой полигонов, например. Когда один из могучих сотрудников UPA застревает в туалетной кабинке, становится отнюдь не смешно...

Рекомендовать **Project Eden** можно тем любителям action'a, которые соскучились по всему нестандартному. Творение Core Design воистину нестандартно и сравнительно интересно. Что, впрочем, не мешает **Project Eden** время от времени быть до ужаса консервативным и кошмарно скучным. Если вы готовы тратить на каждую головоломку по 15 минут, то, наверное, от игры вы будете в восторге. Если же вы привыкли к более веселому времяпрепровождению, будет разумнее пропустить эту игру. И нервы, с другой стороны, сбережете... 

Технологии Project Eden давно уже успели устареть. Минимум полигонов, простенькие текстуры, простенькие спецэффекты, корявая анимация. То, что можно назвать графическим минимумом. Есть и стандартные баги: проблемы с обработкой полигонов, например. Когда один из могучих сотрудников UPA застревает в туалетной кабинке, становится отнюдь не смешно...

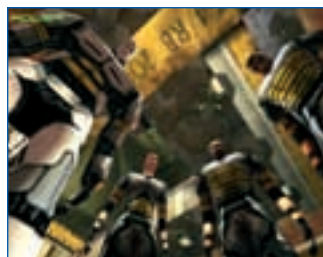
тройств. Так, например, для взлома компьютера необходимо три раза кликнуть мышкой, чтобы небольшая полоска,двигающаяся по окружности, вовремя остановилась в отмеченном секторе. Оригинально, но... не более того. Занятие, согласитесь, довольно глупое, можно было бы придумать что-ни-

посредственно. Классические проблемы с управлением, низкий уровень AI членов команды, глупая камера и жуткая вторичность. Уничтожение страшных и коварных врагов превращается в исключительно скучное занятие. Особенно в тех случаях, когда дизайнеры Core оставляли верны своим традициям: жут-

■ Перед нами новая цель — небоскреб. «Крепкий Орешек» в стиле **Project Eden**.

ки сотрудники UPA не умеют... прыгать! Тут уж я разработчиков понять никак не могу. Особенно принимая во внимание тот факт, что довольно часто в игре возникают ситуации, когда без пресловутых прыжков обойтись весьма затруднительно. Кому понадобилось создавать лишние проблемы игрокам, сказать сложно.

Отсутствие интерактивной помощи — еще одна серьезнейшая проблема в **Project Eden**. Довольно часто



Runaway

ДОРОЖНОЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕ



Все начинается в самый неподходящий для студента Брайана момент, очень уж ему хотелось поступить в аспирантуру, только вот у мафии совсем другие планы на этот счет... Они готовы усеять трупами весь город, что бы вернуть себе то, что, как они считают, принадлежит им. Главная задача заключается в том, чтобы выяснить, что они ищут и почему они уверены в том, что у Брайана это есть. Побег вместе с загадочной и очаровательной стриптизершей, что может быть более романтичным? Столько необычных людей вокруг, но, кто из них друзья, а кто пытается побыстрее прикончить бедного студента? Разобраться в этом будет крайне сложно. Вас ждут головокружительные сюрпризы! Коктейль из убийств, денег, загадок, амбиций, религиозных обычаев и полная чаша лжи. Непростое испытание даже для агента секретной службы....

- 3D мультипликационные персонажи
- Печатающе богатая графика доступная лишь в дорогостоящих мультфильмах
- Программное динамическое освещение и тени, работающие даже на Pentium 166
- Высокое графическое разрешение 1024x768x65536
- Невероятно плавная и реалистичная анимация, более 30 минут мультфильмов высочайшего качества
- Постоянная смена камер, панорамы и размеров картинки в то время, как игрок исследует различные обстановки
- Простой и удобный интерфейс
- Около 100 различных обстановок и более 30 интерактивных героев
- Великолепный музыкальный трек от Pendulo Studios, MIP MUSIC SYSTEM



©2001 «Руссобит-М». ©2001 «Pendulo». ©2001 «Dinamic Multimedia»
 Локализовано компанией «Revolt Games».
 По вопросам оптовых закупок обращайтесь в коммерческий отдел «Руссобит-М»:
 тел.: (095) 212-01-61, 212-01-81, 212-44-51; e-mail: office@russobit-m.ru
 адрес в Интернете: www.russobit-m.ru; телефон технической поддержки: 212-27-90;
 e-mail технической поддержки: support@russobit-m.ru;
 заказ дисков через Интернет: shop@russobit-m.ru

г. Апатиты
ул. Фермана д.15

г. Барнаул
Социалистический пр. д.109

г. Владимир
ул.Каманина д.30/18

г. Волгодонск
Ростовская обл.
ул. Строителей д.21
пр. Курчатова д.17

г. Воронеж
ул. Плеханова д.48
ул. Карла Маркса д.67

г. Екатеринбург
ул. Вайнера д.15

г. Иркутск
ул. Некрасова д.1
ул. Байкальская д.69
ул. Литвинова д.1
ул. Урицкого д.1, д.18
ул. Волжская д.14А

г. Краснодар
ул. Атарбекова д.47г.

г. Курск
ул. Ленина д.2,
гостиница «Центральная»
5 этаж

г. Магадан
ул. Парковая д.13 к.205

г. Махачкала
ул. Дахадаева д.11

г. Москва
Сеть магазинов «СОЮЗ»
ТВЦ Горбушка ул. Барклай д.10
корп.17, 1 эт. пав.1015
Багратионовский пр.
Т.Д. «Горбушка» место В2-072

г. Новороссийск
ул. Энгельса д.76
ул. Рубина д.5
пр. Ленина д.23

г. Новосибирск
ул. Ленина д.10
ул. Фабричная д.4, оф.311

г. Норильск
ул. Талнахская д.79 маг. «Лазер-Диск»
ул. Богдана Хмельницкого д.29
маг. «Легион»

г. Самара
ул. Аврора д.181
маг. «АВФ-Класс»
ул. Мориса Тореза, 103
ул. Мичурина, 15 секция №1

г. С.-Петербург
Загородный пр. д.10
Невский пр. д.52/54
Лиговский пр. д.107
Василевский остров,
Средний пр. д.46

г. Саранск
ул. Пролетарская д.46

г. Саратов
ул. Астраханская д.140
ул. Степана Разина д.80

г. Ставрополь
ул. Коминтерна д.42
магазин «Инфа»
ул. Комсомольская д.58

г. Сургут
ул. Энгельса д.11 блок «Б» клуб
«Дигер»
ул. Майская д.14
ул. Мира д.37
магазин «Дрим»

г. Сызрань
ул. Советская д.22, д.51

г. Тольятти
ул. Революционная 52 «А» торг.
место 304

г. Уфа
пр. Октября д.56
г. Челябинск
ул. Цвиллинга д.64
г. Южно-Сахалинск
ул. Емельянова д.34А

г. Якутск
ул. Ярославского д.20

ExcaliBug



Жанр: RPG/adventure Издатель: Руссобит-М Разработчик: Enigma Software Productions
Количество игроков: 4 Онлайн: <http://www.russobit-m.ru/rus/games/excalibug/>
Требования к компьютеру: P200, 64 Mb, 3D-ускоритель

Дополнительная информация:

http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF10067

Когда видишь игры, подобные ExcaliBug, первой реакцией обычно бывает желание пропустить этот проект. На сей раз, правда, больших усилий по борьбе с “не хочу я на это смотреть” прикладывать не придется. Даже внешний облик коробки с диском располагает к себе. Помешать могут разве что предубеждения. Вроде бы, когда мысли заняты выходом Wizardry 8, Civilization III и прочих титанов, как-то некстати с таких высот опускаться в мир насекомых. А зря.

Олег Коровин

Игра действительно претендует на то, чтобы влюбить в себя с первых же минут. Особо впечатлительные и не слишком требовательные игроки могут пасть жертвами этой милой особенности. Мне то и дело вспоминался транслировавшийся много лет назад мультик про пчелку Майю. ExcaliBug настолько же очарователен и наивен во всем,



начиная с красивейшего трехмерного меню, которое в буквальном смысле погружает нас мир, где трава становится непроходимым лесом, а комары — опасными противниками.

Наши герои. Мирна — очаровательная воровка, готовая ради денег на все. Сиремун — старец-маг, член Белого Ордена, любой ценой стремящийся спасти мир от нависшей над ним опасности. Сэр Оуэн — в прошлом, принц, чье королевство пало под натиском врагов, а ныне — просто благородный рыцарь, верный идеалам чести и отваги. Баллард — с

■ Какой бы ни был противник, воин, маг, паладин и вор все равно окажутся сильнее. И не важно, что они всего лишь букашки...



его силой могут сравниться только его глупость и лень.

Партия самая обычная для RPG — воин, маг, паладин и вор. Если оценивать игру глобально, то почти все здесь будет привычным и знакомым: классический сюжет, простенькая ролевая модель, традиционный набор заклинаний и т. д. Но в этом часть очарования ExcaliBug. Строго говоря, проект наполовину детский. Наполовину, потому что детские игры не вызывают у



взрослых никакого интереса, а ExcaliBug затягивает — как бы удивительно это ни было.

Что же здесь такого притягательного? Сказать довольно сложно, потому что все действительно очень просто. Мы ходим по карте, сражаемся с врагами, общаемся с NPC — вот, собственно, и все. Ролевая система должна прийтись по вкусу прежде всего тем, кто устал от сложных схем и кому захотелось чего-то более земного. У каждого героя четыре характеристики: сила, мощь, магия и ловкость. Четыре индикатора на экране: жизнь, дух, мана и опыт. Переходим на следующий уровень — становимся силь-

Мир насекомых разработчикам удался. Здесь растут красивейшие цветы, заслоняющие собой полнеба, летают бабочки и стрекозы, а вдоль дорог стоят сооруженные из листьев домики. Все это как раз и вовлекает игрока в атмосферу игры.

Олег Коровин

7 | Самое сложное — решиться купить эту игру. Если решитесь, будете долго удивляться, как подобное может вам нравиться. А оно будет.

Сергей Амирджанов

7 | Оригинальность — не самая важная штука. Тем не менее, даже средний проект она вытягивает на вполне приемлемый уровень.

Дмитрий Эстрин

7 | Ролевушка, которая способна на некоторое время удержать игроков у экранов монитора, благодаря своей исключительной простоте.

Юрий Поморцев

6 | Мило, интересно и про жуков. Но на серьезную RPG, увы, не тянет.

27
средний балл
6,7



■ Во время сражений Мирну лучше отвести подальше. Чтобы не оказалась насажена на штык, который "молодец"...

нее, быстрее, у мага появляются новые заклинания.

Впрочем, простота и доступность не имеют ничего общего с примитивизмом. **ExcaliBug** не только мил, но и достаточно интересен с точки зрения игрового процесса. У каждого противника есть органы зрения и слуха: если мы окажемся достаточно близко у него за спиной, он насторожится, услышав шаги. Если же у нас хватит наглости встать прямо перед ним, враг либо бросится в атаку, либо

Нарекания вызывает управление. На все наши команды герой реагирует медленно, что очень осложняет жизнь в бою. Горячие клавиши перенастраивать нельзя, а их список я нашел только в мануале. Так не годится. Хочется сказать два слова о локализации. Все отлично, кроме одного момента, опять-таки связанного со сражениями. Уж не знаю, как оно там в оригинале, но в русской версии эти сладострастные стоны и вздохи, издаваемые нашими подопечными после каждого пропущенного удара, надоедают сразу же. До такой степени, что звук хочется просто отключить.



Для игры вроде **ExcaliBug** огромное значение имеет то, каким игрок увидит окружающий мир. Причем важнее даже не столько качество графики, сколько работа дизайнеров. Мир насекомых разработчикам удался. Здесь растут красивые цветы, заслоняющие собой полнеба, летают

Строго говоря, проект наполовину детский. Наполовину, потому что детские игры не вызывают у взрослых никакого интереса, а ExcaliBug затягивает — как бы удивительно это ни было. Что же здесь такого притягательного? Сказать довольно сложно, потому что все действительно очень просто.

побежит за подмогой. В любом случае, находящиеся рядом враги сбегут на шум борьбы.

Сражается каждый герой, естественно, по-разному. Ну, с воинами все понятно. Маг может либо использовать атакующие заклинания, либо избегать прямого контакта с врагами, становясь невидимым и пользуясь преимуществом в скорости (все-таки Сиремун — мотылек). Мирне же вообще не рекомендуется вступать в битвы. Однако практика показывает, что справиться она может практически с любым. Нужно только выманивать противников на себя по одному. Для этого есть специальные отвлекающие маневры.



■ По меркам обычных ролевых игр этот противник несколько мелковат.

■ Это маг, если вдруг вы не поняли. Баг-маг.

бабочки и стрекозы, а вдоль дорог стоят сооруженные из листьев домики. Все это как раз и вовлекает игрока в атмосферу игры. Техническая реализация тоже не отстает. Очень впечатляют возможности масштабирования. Это, конечно, не *Black and White*, но все же: опустив камеру к самой земле, можно разглядеть героев во всех деталях, при максимальном же удалении они превращаются в крошечные точки, зато нам открываются все красоты крошечного мира.

На кого же ориентирован **ExcaliBug**? По большому счету — на всех. Это не значит, что каждый придет от него в полный восторг. Но в поисках хорошей игры, когда вы не знаете, что именно хотите получить, можно смело выбирать **ExcaliBug**. Вы точно не разочаруетесь.



В ПРОДАЖЕ С 29 ОКТЯБРЯ

ЧУГУНИЙ



В НОМЕРЕ:

Как три дурака собирали компьютер.

Как правильно закупать комплектующую?

Все о мышах и клавиатурах.

Паяем свой собственный ISA-девайс.

Настраиваем биосы всем подряд.

И, конечно, всевозможная инфа по разным железкам!!!

Смотри в оба! А то так и останешься без своего "Чугуния"...

СпецТАКЕР
(game)land
www.gameland.ru

Третья Мировая Война: Черное Золото



Жанр: RTS Издатель: Руссобит-М Разработчик: Reality Pump Локализация: Руссобит-М

Онлайн: <http://www.russobit-m.ru/rus/games/worldwar/>

Требования к компьютеру: ПП 300, 32MB RAM, 3D-акселератор, Windows 9x, ME, 2000

В последнее время разработчиков real-time стратегий потянуло на современную тематику. Видать, надоели им футуристические плазмолеты, фэнтезийные гоблины и средневековые катапульты. Злободневности, судя по всему, захотелось. Что ж, мы как сторонники всего нового и прогрессивного можем лишь приветствовать свежие веяния в жанре, который к настоящему моменту успел многое пережить. И, соответственно, нужно положительно оценить опыт разработчиков Conflict Zone, Real War, Divided Ground, а теперь еще и World War III: Black Gold. Детище JoWood было локализовано в России небезызвестной компанией «Руссобит-М» и получило название «Третья Мировая Война: Черное Золото».

Дмитрий Эстрин

К сожалению, нам не придется кричать о гениальности самой лучшей в мире RTS... но, тем не менее, стоит сразу отметить: игра отнюдь не плохая, достаточно увлекательная и сравнительно красивая. Поклонники жанра наверняка будут до-

Дополнительная информация:

<http://www.realitypump.com/>



вольны, остальным должна понравиться по вкусу, по крайней мере, тематика «Третьей Мировой». В данном случае лишний раз упоминать об актуальности игры, пожалуй, даже некорректно.

Сюжет прост и с легкостью подойдет доброй половине подобных RTS. Арабские страны не-

Огромное значение в «Третьей Мировой» придается разного рода усовершенствованиям и исследованиям новых технологий. Кстати, в этом игра очень похожа на «Землю 2150». Фактически, мы сами собираем юниты на свой вкус, учитывая лишь исследованные технологии и преследуемые цели.



жиданно встали на дыбы и прекратили поставку нефти на Запад. Россия от этого, в общем, не проиграла, и, воспользовавшись ситуацией и собственными ресурсами, увеличила расходы на оборонную промышленность. Соединенным Штатам все это не понравилось. Америка сильно на всех обиделась и решила показать, кто на самом деле истинный

хозяин планеты, — с помощью своего оружия, разумеется. А соответствующего оружия в Америке достаточно...

Соответственно, определяются три участника конфликта: Америка, Россия и Ирак. Для Третьей Мировой этого явно недостаточно, но человек, который хочет приятно провести время за мони-

Дмитрий Эстрин

7

Качественный и «своевременный» продукт, который придется по вкусу всем без исключения любителям RTS.

Сергей Амирджанов

7

Трехмерная RTS — это не достоинство, а порок. По крайней мере, до последнего времени это утверждение не вызывало никаких сомнений.

Юрий Поморцев

7

Третья Мировая во всем великолепии трехмерной графики. Если бы не обилие конкурентов, могла бы стать суперхитом.

Александр Щербаков

6

Трехмерная стратегия от европейских разработчиков. Локализуется Руссобит-М. Удивительно, но при этом игра весьма неплоха.

27
средний балл
6,7



Взрывы разработчики реализовали на совесть. Подобные пирозффекты особенно впечатляют в динамике.

тором, жаловаться не будет. Жаловаться можно на другое, а именно — на схему прохождения «Черного Золота». В самом деле, для того чтобы поиграть за Россию и Ирак, приходится сначала пройти кампанию за Америку! А если, скажем, игрок по идеологическим соображениям предпочитает Америке Россию или, не дай Бог, Ирак? По большому счету, все это придирки, но впечатление чуть-чуть портится.

Игровой процесс должен быть знаком любому, кто хоть раз видел RTS. Строим здания, развиваемся, разведываем территорию, обороняемся, атакуем. Есть, впрочем, маленькие частности, о них и поговорим. Начнем с постройки. Воздвигаются здания довольно странным способом. Процесс скидывания строения с летающего вертолета на землю в нашем случае называется игровой условностью. И, к сожалению, это далеко не единственная условность в «Третьей Мировой». В частности, особо впечатляют лужи нефти, украшающие «военно-полевые» пейзажи...



Огромное значение в «Третьей Мировой» придается разного рода усовершенствованиям и исследованиям новых технологий. Кстати, в этом игра очень похожа на «Землю 2150». Фактически, мы сами собираем юниты на свой вкус, учитывая лишь исследованные технологии и преследуемые

...искусственный интеллект страдает полным набором стандартных болезней. Как объяснить упорство компьютера, кидающего все свои силы на неприступные укрепления и игнорирующего легко уязвимые подступы к базе, лично я не знаю. Впрочем, свои недостатки AI прекрасно компенсирует скоростью развития, которая иной раз заставляет подумать о бесстыдном читерстве.

цели. Так, например, на вертолет Apache можно погрузить ракеты класса «воздух-земля» для бомбардировки наземных целей или ракеты класса «воздух-воздух» для уничтожения, соответственно, целей воздушных. Система создания юнитов не отличается особой сложностью — все, как я уже говорил, здорово напоминает «Землю 2150».

«Третья Мировая Война» — одна из немногих RTS, в которых можно говорить о реализме. Это, конечно, не военный симулятор и не учебник для генерала, но некоторые внешние детали способны порадовать кого угодно. Отечественный патриот обязательно смахнет скупую слезу при виде родного «УАЗ-469»...

Если в бою ваши юниты неожиданно перестают исполнять свои прямые обязанности (уничтожение противника, например) — значит, вы просчитались, не обеспечив свою армию

необходимым боезапасом. Подобные элементы микроменеджмента, как ни странно, идут на пользу игровому процессу. Сражения в «Черном Золоте» куда более интересны, нежели бои в том же Red Alert 2.

С другой стороны, искусственный интеллект страдает полным набором стандартных болезней. Как объяснить упорство компьютера, кидающего все свои силы на не-

особенно это заметно в режиме skirmish. Разработчикам, конечно, стоило бы уделить больше внимания игровому балансу...

В графике сразу угадывается «Земля 2150». Это, в общем, не так уж странно, потому как движок использовался тот же, только малость усовершенствованный. Все как положено: 3D, смена дня и ночи, хорошо проработанные



Интерфейс игры почти в точности повторяет интерфейс «Земли 2150».

полигональные модели юнитов. Правда, общий налет вторичности оставляет далеко не самое лучшее впечатление...

Уровень локализации действительно высок. «Третья Мировая Война» — один из тех случаев, когда нашим читателям можно рекомендовать покупку игры хотя



приступные укрепления и игнорирующего легко уязвимые подступы к базе, лично я не знаю. Впрочем, свои недостатки AI прекрасно компенсирует скоростью развития, которая иной раз заставляет подумать о бесстыдном cheat'овании.

бы из-за отличного перевода. Ну, а вообще мы имеем дело с крепким, качественным продуктом, который вполне может претендовать на звание хорошей игры. Хотя на шедевр «Третья Мировая» все-таки не тянет.

Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor

DEMO
НА DUCHE

PATCH
НА DUCHE



Жанр: RPG Издатель: Ubi Soft Разработчик: Stormfront Studios Количество игроков: 6 Онлайн: <http://www.poolofradiance.com/> Требования к компьютеру: P2 400, 64Mb, 3D акселератор

Дополнительная информация:

http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF5762

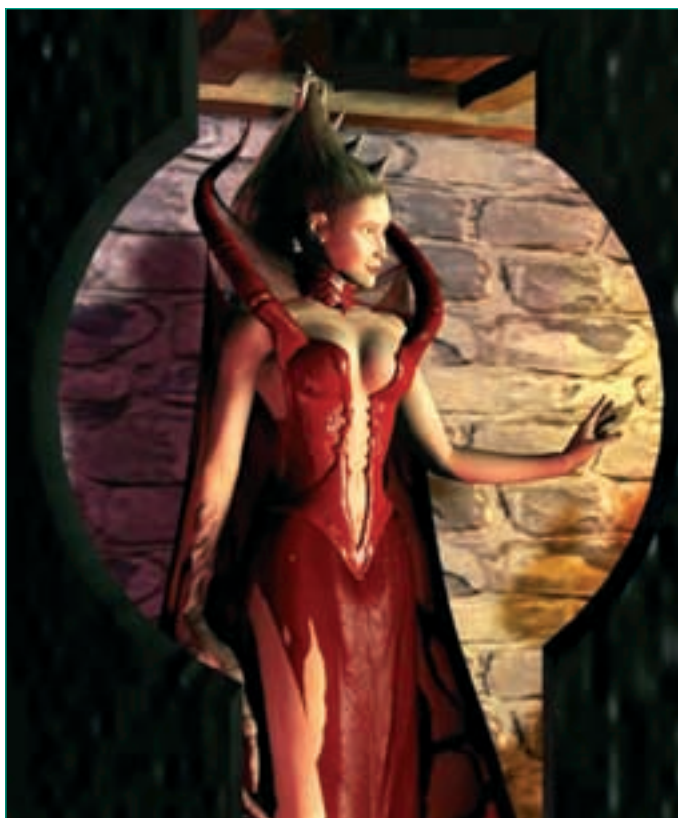
О том, насколько хороша та или иная игра, обычно можно догадаться с первой же минуты знакомства с ней.

Олег Коровин

Если мне в руки попадает проект, о котором я по какому-то невероятному стечению обстоятельств ничего не слышал вплоть до его выхода (обычно это второсортные гонки), примерные выводы о нем можно сделать с первого же взгляда. Исключение составляют лишь две категории игр: что-то очень неоднозначное и абсолютные шедевры. Pool of Radiance не относится ни к одной из этих категорий. С самого начала так и хотелось сказать: "Ну, здесь все ясно с первого взгляда". Конечно, полной ясности первый взгляд не прино-



Однообразные лабиринты подземелий Pool of Radiance явно не дотягивают до шикарных гротов и пещер Baldur's Gate II.



сит. Но говорит очень о многом. А дальнейшее знакомство с этим проектом окончательно расставляет все точки над i.

Так вот, первое, что мы видим (как и всегда) — это вступительный ролик. Поверьте, уже он говорит о многом. Весьма посредственное качество видео, банальнейшая за-



Эффектные заклинания являются одним из самых важных достоинств игры.

вязка истории и стандартный набор высокопарных фраз, знакомых по сотням фэнтези-игр и произносимых не меняющимся с годами голосом, — уже ясно, что перед нами в лучшем случае не самый высокобюджетный проект. Без пространственных вступлений нам сообщают о том, что все плохо. Таинственные темные силы таинственным образом проникли в мир, чтобы вернуть в нем свои таинственные темные дела. Мы — группа смелых и благородных героев в количестве четырех штук, которая берется за

Наши похождения начинаются под открытым небом, но это просто последний шанс насладиться солнечным светом до того, как мы отправимся в подземелья, где нашим героям предстоит провести большую часть игрового времени. Лучше бы мы оставались на поверхности.

Олег Коровин

6

Классика, безнадежно устаревшая сразу после выхода саги Baldur's Gate.

Сергей Амирджанов

5

Глюки, баги, нестабильная работа и не слишком вдохновляющий дизайн. Никакие AD&D 3rd Edition такую ситуацию не спасут.

Дмитрий Эстрин

6

Увы, после Baldur's Gate игра Pool of Radiance совершенно не смотрится. Дотянуть проект до новых стандартов жанра разработчиков.

Максим Заяц

5

Давно похороненный проект сделал самую большую ошибку. Он попытался воскреснуть вновь.

22
средний балл
5,5



■ **Магия и еще раз магия. Только она скрашивает скучные часы блуждания по унылым ландшафтам.**

спасение злополучного мира. Сюжет не желает объяснять нам причины, побудившие храбрецов рисковать жизнью. Кто они — также остается загадкой.

Главной особенностью **Pool of Radiance** является то, что игра базируется на третьей редакции правил AD&D. То есть перед нами самый что ни на есть классический ролевик. Именно с этого можно было начать разговор об игре, если бы термин «AD&D-based RPG» сам по себе являлся символом качества. Но... Впрочем, до этого «но» мы еще доберемся. А пока важно то, что мы снова живем по правилам «Драконов & Подземелий».

Генерации персонажей бояться не стоит. Никаких кубиков и часов, проведенных за их бросанием. Выбираем расу, класс, мировоззрение, распределяем базовые характеристики — и вперед. Новый свод правил привнес в ролевую систему ряд изменений. В списке рас появился полуорк (half-orc) — не то чтобы революция, но приятно. Ограничение по росту уровня сравнительно лояльно (16), хотя знавали мы игры с еще более лояльным лимитом. Список новых классов включает три экземпляра: Barbarian, Monk и Sorcerer, пришедший на смену привычному Wizard'у. Основное отличие в следующем: Sorcerer не должен запоминать заклинания, как это было раньше. На

каждом уровне магии у него есть определенное количество spells, в процессе сотворения которых маг может выбирать различные заклинания. Так что теперь у игрока стало больше свободы выбора. И еще один немаловажный момент. Отныне бонусы и штрафы начинают действовать при значении базовых характеристик 12 и 9 соответственно (а не 16 и 5).

И вот мы на просторах игрового мира. Наши похождения начинаются под открытым небом, но это просто последний шанс насладиться солнечным светом до того, как мы отправимся в подземелья, где нашим героям предстоит провести большую часть игрового времени. Лучше бы мы оставались на поверхности. Там



■ **Третья редакция правил AD&D заметно изменила боевую систему.**

работа дизайнеров по-настоящему радует глаз. Может, дело в ярких красках, может, в обилии деревьев, домиков и башен. В любом случае, наверху все как-то радостнее. А вот под землей нашему взору по большей части предстает довольно унылая картина. Нередко возникают ассоциации с Diablo, причем с первой его частью: коричневатые-серые низкие стены, однообразные коридоры и залы — и зомби, зомби, зомби. Ассоциации явно не самые лучшие. Конечно, не все так мрачно, есть и красивые локации, но очень уж редко они встречаются. Модели персонажей, и уж тем более врагов, выполнены в 3D, но выглядят при этом весьма посредственно. При недостатке освещения отличить одного монстра от другого на вид бывает очень нелегко. А анимация... я понимаю, что зомби перемещаются как зомби. Но остальные... остальные тоже недалеко от них ушли. Зато неизменно радуют глаз заклинания. Берите побольше магов в партию, если хотите посмотреть на красивые эффекты.

В сражениях **Pool of Radiance** верен классике до конца. Именно за истреблением монстров мы проведем 95% игрового времени. И знаете,



сейчас подобный подход восторга уже не вызывает. Мы успели привыкнуть к тому, что в RPG должно быть много NPC, квестов, сюжетных ответвлений и т.д. Все это есть, но в очень уж небольшом количестве. Да, игра имеет право быть ориентированной либо на сюжет, либо на бои и прокачку персонажей. Но это никак не означает, что процесс истребления монстров может стать скучным и

однообразным. А здесь он, в сочетании с не самым удачным дизайном, превращается в рутину. Кстати, уровни не очень-то спешат расти, а потому многочасовая зачистка подземелий может отпугнуть даже отчаянных манчкинов.

Сами бои пошаговые, однако на принятие решений отводится ограниченный отрезок времени. Обычно его хватает с лихвой, но при этом стоит учитывать некоторые особенности интерфейса... На сей раз он действительно осложняет жизнь. При всей традиционности и даже консервативности проекта управление весьма и весьма необычно для RPG. Все игровые меню выполнены в хорошо знакомом

В 1988 году Stormfront Studios выпустила первую в мире RPG на основе правил AD&D под названием **Pool of Radiance**.

Так что представленная на наш суд игра на самом деле является второй частью сериала. Однако разработчики справедливо полагают, что далекого предка уже мало кто помнит.

Поэтому было решено не ставить двойку в названии.

Странно другое. Если **Pool of Radiance** давно забыт, зачем делать вторую часть в духе возвращения к истокам на новом витке эволюции? В результате триумфа так и не получилось.

«Windows style»: правой кнопкой вызываем контекстное меню, из него выплывает следующее и т.д. Оконный интерфейс — это действительно смело. Чем оправдан подобный подход, непонятно. Хорошо хоть инвентарь представлен не только в текстовом, но и в графическом варианте. При этом подразумевается, что второй его вид нужен в основном для красоты. Добавляет неудобств то, что все надписи и стрелочки в меню очень мелкие. Из-за этого во время боя откровенно неудобно пользоваться заклинаниями — иногда просто не хватает отведенного на ход времени, чтобы оценить ситуацию и добраться до нужного спелла.

PoR пришелся не ко двору. Повальное увлечение AD&D RPG уже прошло. Любовь к подобным играм осталась, но от хорошего очень трудно отвыкнуть. Хотя мне приятно, что наконец появился проект, не являющийся копией Baldur's Gate и приносящий в жанр что-то свое... но все-таки лучше, когда это делается более изящно. Игра слишком консервативна. Здесь разработчики явно перестарались, и **Pool of Radiance** оказался просто-напросто неактуален.

Сами бои пошаговые, однако на принятие решений отводится ограниченный отрезок времени. Обычно его хватает с лихвой, но при этом стоит учитывать некоторые особенности интерфейса... На сей раз он действительно осложняет жизнь.

Patrician II

«Негоциант»



Жанр: strategy Издатель: Strategy First/1C Разработчик: Ascaron Software

Количество игроков: 8 Онлайн: <http://www.strategyfirst.com/>

patrician/patrician-eng.htm

Требования к компьютеру: ПII 233, 64MB RAM



Дополнительная информация:

http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF9639

Совсем недавно, в октябре сего года, свет увидел новехонький, только что сошедший с конвейера торгово-строительная стратегия Patrician II. Его первая, не слишком выдающаяся часть сразу же была предана забвению, уступив место младшему, но более серьезно настроенному братцу.

Антон Перегрузкин

Как и положено хорошему продолжению, **Patrician II** стал более красив, более глубок и, естественно, более интересен. Мало того, он настолько опередил в развитии первую часть, что по праву может считаться самостоятельной игрой.



Помимо вас в каждом городе действуют пронирыливые конкуренты. Так что будьте начеку!

Забудьте про то, что новый Patrician является сиквелом, нам поможет также фирма «1С», благодаря которой игра выходит как самостоятельный проект под загадочным названием «Негоциант».

Как рассказал мне Юрий Мирошников, руководитель направления игровых и мультимедийных продуктов фирмы «1С», в этом названии нет абсолютно ничего необычного. Слово «негоциант» означает крупного торговца, купца-иноземца, и такое название наилуч-

шим образом отражает суть выпускаемой на российский рынок игры. Кстати, Ascaron Software очень легко отзывались о проведенной локализации. Ну а нам предстоит оценить ее совсем скоро, постольку «Негоциант» появится на прилавках магазинов еще до Нового

отличие «Негоцианта» состоит в том, что вместо единого и всемогущего в рамках своих владений правителя вам на поруки дается обыкновенный европейский купец средневекового пошиба. Кроме того, действие переносит вас из Римской империи в Западную Европу XIV ве-

СТРАНА ИГР СЕРЕБРО
ИГРА, КОТОРАЯ НЕ РАЗОЧАРУЕТ

года. И возможно, именно этот диск любители стратегий смогут найти у себя под новогодней елкой.

«Негоциант» представляет собой классический пример жанра исторической торговой стратегии. Лично мне, игроку, воспитанному на SimCity и Caesar II, этот жанр открыл неизведанные доселе возможности и откровенно шокировал, даровав не только города, но целую империю, живущую торговлей. Основное

Антон Перегрузкин

8

Мастерски сделанная историческая стратегия, да еще и с романтическим привкусом морских странствий.

Сергей Амирджанов

7

Торговые безумия в стиле барокко продолжают. Patrician II предлагает нам все то же самое, что и предшественник.

Дмитрий Эстрин

8

Серьезная стратегия, которую по достоинству оценят, например, любители "Европы". А может, и многие другие.

Юрий Поморцев

8

Достоинейшая торгово-историческая игра. "Европе" придется подвинуться!

31

средний балл

8,5



На глобальной карте можно оценить грандиозный территориальный размах игры.

ка. В качестве исторической справки можно вспомнить, что примерно в это же время в Германии образовался купеческий Ганзейский союз, обеспечивавший безопасность торговых судов во время их плавания. По сути дела, вы становитесь одним из его торговцев и начинаете строить свой бизнес в маленьком немецком городке. Почему немецком? Все просто: создатели игры — немцы.

Перед вами простираются безграничные водные пространства: Балтийское и Северное моря, где вас ждут два десятка городов, а также множество торговых кораблей. Торговля пойдет от Осло и Бергена до Бремена и Кельна, от Лондона и Эдинбурга до Риги и, вы не поверите, Новгорода! Кстати, присутствие в Ганзейском союзе и, соответственно, в игре нашего города-побратима отчасти сказалось на выборе **Patrician II** для выпуска на российском рынке.

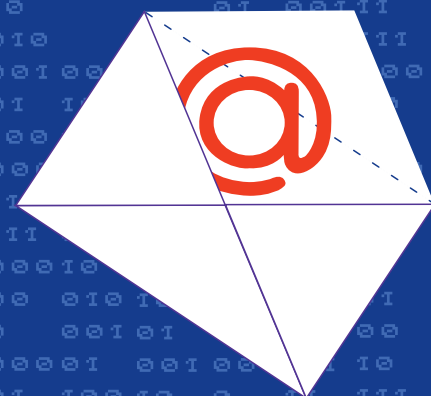
Ваша цель исключительно скромна: стать величайшим за всю историю средневековой Европы политиком, торговцем и стратегом. В городах необходимо развивать промышленность — а что для этого нужно делать, знает каждый, кто хоть раз играл в подобную стратегию. Этих привередливых горожан и накорми, и ублажи, и вылечи, и, мало того, рабочие места им предоставь! Создателями игры были предусмотрены целых три экономических прослойки населения. Одной только продукции представители этих слоев могут возжелать до двадцати(!) видов, при этом в рамках города масштабы производства не позволяют изготавливать больше половины предусмотренных игрой вещей и продуктов.

За долгие дни путешествия из города в город с вашими товарами и, что самое обидное, с кораблями может произойти практически все что

Основное отличие «Негоцианта» состоит в том, что вместо единого и всемогущего в рамках своих владений правителя вам на поруки дается обыкновенный европейский купец средневекового пошиба. Кроме того, действие переносит вас из Римской империи в Западную Европу XIV века.



угодно. Даже если забыть на некоторое время о буйной морской стихии, о тех, от кого вас должен защищать тот самый Ганзейский союз, забыть сложно. Именно ради них перед плаванием придется уделять немало внимания вооружению судов. Что же касается баталий, то тут «Негоциант» предоставляет вам возможность выбирать, воевать самому или же поручить сражение искусственному интеллекту. Но почувствовать себя Стенькой Разиным у вас не получится при любом раскладе. Битвы — единственный элемент в игре, не тянущий на твердую «четверку», да и AI там, по сути дела, ни к чему. Все баталии происходят так: на увеличенном поле боя вашим кораблям предстоит совершать несложные маневры и, не забывая о поправке на ветер, перестреливаться с оппонентом. Тут уж поделить не-



мы доставляем
вам письмо
ежедневно



ВАМ ПИСЬМО



Путешествия сопряжены с большим риском. Мало того, что вы можете неудачно вложить деньги, так еще и пираты не дремлют!

чего, все-таки это не пиратский симулятор... Ну а тем, кому помимо соленых брызг не хватает звона стали, могу порекомендовать «Век Парусников».

Основой играбельности всегда считался хорошо продуманный интерфейс. «Негоциант» стал исключением из правил: играть в него очень удобно. Все кнопки находятся там, где нужно, о любом объекте интерфейса можно получить всплывающую подсказку. Если же и после этого у вас остаются вопросы, к вашим услугам столь же услужливый, как и сам интерфейс, учебник.

Что касается графического оформления, здесь «Негоциант», увы, новизной и высокой технологичностью блеснуть не сможет. Разработчики из Ascaron пошли другим путем. Чтобы выделить свое детище из развала низкопробных игрилизнецов, им пришлось потрудиться не на шутку. На обычной косоугольной плоскости вы сможете построить до четырех десятков



различных зданий, внешне полностью соответствующих своим историческим аналогам. Кораблей же будет на порядок меньше, но и тут глаз не может не порадоваться. Аккуратно, стильно, хотя и неброско.

Подводим итог. «Негоциант» пришелся к месту. Да, я истосковался по хорошей торгово-строительной стратегии, не слишком сложной с одной стороны, но и не особенно банальной с другой. Это не «Поселенцы», окончательно замучившие сложным и однообразным строительством пищевых цепочек, это не симулятор города, годящийся для приема экзамена у абитуриентов Института Коммунального Хозяйства. Мало того, «Негоциант», на мой взгляд, — значительно более продвинутый симулятор жизни, чем те же самые кукольные The Sims. Ну а тот факт, что игра не заточена под третий GeForce, я

На обычной косоугольной плоскости вы сможете построить до четырех десятков различных зданий, внешне полностью соответствующих своим историческим аналогам. Кораблей же будет на порядок меньше, но и тут глаз не может не порадоваться. Аккуратно, стильно, хотя и неброско.

вовсе не считаю моветоном. Не все же время нам с вами считать полигоны — есть еще немало новых реализаций хорошо забытого старого. Выходит немало игр, экономящих наши деньги на покупке «железа», берегущих наши нервы на отсутствии проблем с совместимостью этого самого



Несмотря на огромные масштабы, каждый город в игре проработан до мельчайших подробностей.



«железа» и дарящих бесконечно приятные часы. «Негоциант» определенно относится к их числу.

Кроме того, локализация «Негоцианта» выполнена весьма каче-

ственно, ибо ей занимался не кто-нибудь, а сам лидер отечественного игрового рынка. Мы встречаем игру, которая обещает море удовольствия и, если повезет, немного аддонов.

WORLD WAR III

чёрное золото



- Полное трехмерное изображение
- Реальная смена дня и ночи
- Приобретение военного опыта в битвах и сражениях
- «Технологическое дерево» (изобретение нового оружия)
- Система подземных туннелей
- Строительство мостов
- Оборонные системы
- Электронные системы (подслушивание неприятельских переговоров)
- Выбор между простым и более сложным видом интерфейса
- Ошеломляющий саундтрек придает боевое настроение



На секретной конференции Центральной Геологической Комиссии ООН были раскрыты ошеломляющие факты. Запасы нефти катастрофически сокращаются.

Ее запасов хватит максимум на 8-10 лет.

Даже высокоразвитые страны не смогут придумать за такой короткий срок альтернативный энергоресурс. Волна протестов проходит по всей Земле.

Три великие державы - Россия, Америка и Ирак - развязывают Третью Мировую войну.

Забудьте про исторические войны с допотопными мечами и копьями.

Отключайтесь от бесенных межгалактических войн с несуществующими лазерными пушками.

Пора ... Пора отправляться на настоящую войну с настоящим оружием.

Командуйте сотнями пехотными, воздушными и морскими войсками, оснащенными наиболее развитыми технологиями оружия на сегодняшний день.

Вы приобретаете опыт и знания по мере того, как вы пробиваете свой путь по восходящей лестнице, ведя многочисленные войска к грандиозным победам, или к более горькой неудаче, поражению. Следите за удивительными живыми сценами, сопровождающие историю!

Используйте удобный издатель карты для создания своих собственных сценариев!



©2001 «Руссобит-М», ©2001 «JoWood», ©2001 «Reality Pump».

Локализовано компанией «Revolt Games»

По вопросам оптовых закупок обращайтесь в коммерческий отдел «Руссобит-М»:

тел.: (095) 212-01-61, 212-01-81, 212-44-51; e-mail: office@russobit-m.ru

адрес в Интернете: www.russobit-m.ru; телефон технической поддержки: 212-27-90;

e-mail технической поддержки: support@russobit-m.ru; заказ дисков через Интернет: shop@russobit-m.ru



г. Апатиты
ул. Ферсмана д.15

г. Барнаул
Социалистический пр. д.109

г. Владимир
ул.Каманина д.30/18

г. Волгодонск
Ростовская обл.
ул. Строителей д.21
пр. Курчатова д.17

г. Воронеж
ул. Плеханова д.48
ул. Карла Маркса д.67

г.Екатеринбург
ул. Вайнера д.15

г. Иркутск
ул. Некрасова д.1
ул. Байкальская д.69
ул. Литвинова д.1
ул. Урицкого д.1, д.18
ул. Волжская д.14А

г. Краснодар
ул. Атарбекова д.47г.

г. Курск
ул. Ленина д.2,
гостиница «Центральная»
5 этаж

г. Магадан
ул. Парковая д.13 к.205

г. Махачкала
ул. Дахадаева д.11

г. Москва
Сеть магазинов «СОЮЗ»
ТВЦ Горбушка ул. Барклая
д.10 корп.17, 1 эт. пав.1015
Багратионовский пр.
Т.Д. «Горбушка» место В2-072

г. Новороссийск
ул. Энгельса д.76
ул. Рубина д.5
пр. Ленина д.23

г. Новосибирск
ул. Ленина д.10
ул. Фабричная д.4, оф.311

г. Норильск
ул. Талнахская д.79 маг.
«Лазер-Диск»
ул. Богдана Хмельницкого
д.29 маг. «Легион»

г. Самара
ул. Аврора д.181
маг. «АВФ-Класс»
ул. Мориса Тореза, 103
ул. Мичурина, 15 секция №1

г. С.-Петербург
Загородный пр. д.10
Невский пр. д.52/54
Лиговский пр. д.107
Василевский остров,
Средний пр. д.46

г. Саранск
ул. Пролетарская д.46

г. Саратов
ул. Астраханская д.140
ул. Степана Разина д.80

г. Ставрополь
ул. Коминтерна д.42
магазин «Инфа»
ул. Комсомольская д.58

г. Сургут
ул. Энгельса д.11 блок «Б»
клуб «Дигер»,
ул. Майская д.14
ул. Мира д.37
магазин «Дрим»

г. Сызрань
ул. Советская д.22, д.51

г. Тольятти
ул. Революционная 52 «А»
торг. место 304

г. Уфа
пр. Октября д.56
г. Челябинск
ул. Цвиллинга д.64

г. Южно-Сахалинск
ул. Емельянова д.34А

г. Якутск
ул. Ярославского д.20

Throne of Darkness



Жанр: RPG Издатель: Sierra Studios Разработчик: Click Entertainment

Количество игроков: до 8 Онлайн: <http://www.sierrastudios.com/games/throneofdarkness/>

Требования к компьютеру: P266, 32MB RAM

Дополнительная информация:

http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF5785

Делать клоны — неблагодарное занятие. Оригиналом зловещей тенью нависает над любым проектом, который в той или иной мере копирует удачные идеи своих предшественников. И все равно, клоны были, есть, и, как говорить, будут есть.

Евгений Филимонов

Тhrone of Darkness — очередное доказательство нашей нехитрой теоремы. Игра изначально задумывалась как клон Diablo 2. Честные разработчики — команда с говорящим названием Click Entertainment — и не пытались скрывать потрясающее сходство своего детища с творением Blizzard Entertainment. В результате получилась, апеллируя к терминологии жанра 3D action, тотальная конверсия известного хита.

Сюжет **Throne of Darkness** незамысловат. Жил-был в Японии сегун по имени Тсанайоши. И был он богат до неприличия, но богатство его было нажито отнюдь не честным тру-



Если бы не сочные эффекты заклинаний, игра была бы похоронена заживо.

дом. И все бы ничего, но пришло, как водится, время умирать. Отходить в лучший из миров Тсанайоши не хотел, потому что его и на этом свете очень неплохо кормили. Тогда сегун со свойственной японцам радикальностью решил стать бессмертным. И тут очень кстати подвернулся эликсир, не только обладавший эликсиром бессмертия, но и согласившийся отдать его Тсанайоши. Бесплатный сыр имел лихой побочный эффект — эликсир открыл врата, через которые злой демон Заньшин и его ужасная армия ринулись в нашу реальность. Мир в очередной раз оказался под угрозой, и нам предстоит все эту кашу расхлебывать. Точка.

Игровой процесс практически полностью скопирован с Diablo 2. Мы будем исправно заниматься уничтожением всех и вся в изометрической

проекции. Правда, не в гордом одиночестве, а в компании трех союзников, которые чуть более продвинуты, нежели наемники из Diablo 2.

Вообще-то потенциальных спутников аж целых шесть (семь персонажей, минус выбранный нами герой), но сразу можно путешествовать только четвером. Остальные же в это время отдыхают в святилище, что не мешает им

ра, оказывая посильную помощь в битве с ордами неприятеля.

Интерфейс **Throne of Darkness** отставляет желать много лучшего. Битвы плохо контролируются, а работа с инвентарем и соратниками по партии вообще просит тухлого помидора. Графика и звук выполнены на «четыре с минусом» и очень похожи на Diablo 2, разве что в ретуши японской стилистики.

В итоге мы получили очередной посредственный клон, который



В отличие от Diablo, вы ходите не в одиночестве, а со спутниками.

Игровой процесс практически полностью скопирован с Diablo 2. Мы будем исправно заниматься уничтожением всех и вся в изометрической проекции.

подменять больных или уставших товарищей непосредственно на поле боя с помощью хитрого Daimyo Interface (местный аналог телепорта). Непосредственно управляем мы только одним самураем, в то время как остальные три просто сопровождают лиде-

можно порекомендовать только экстремальным поклонникам всего изометрического и чуть-чуть ролевого. Если же вы таковым не являетесь (наверняка), лучше потратите деньги на что-нибудь другое, благо стоящих игр сейчас предостаточно.



Евгений Филимонов

5

Средний по всем параметрам клон Diablo, рекомендуемый только фанатам hack'n'slash.

Сергей Амирджанов

5

Чрезвычайно однообразная и неоригинальная Action/RPG, основанная на Diablo и снабженная слабым налетом японского колорита.

Дмитрий Эстрин

5

Клоны Diablo нынче не в моде. Особенно такие. Разработчикам стоило бы подумать прежде чем решиться на такой проект.

Александр Щербаков

5

Маловразумительный клон Diablo с самураями в главных ролях. Самое смешное, что многим эта игра обязательно понравится.

20
средний балл
5,0

RALLY TROPHY

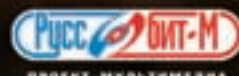
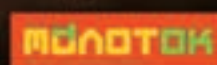
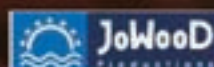
*Настоящая гоночная лихорадка.
Готов ли ты присоединиться к ней?*



Rally Trophy - это авто симулятор первых ралли, где вы можете погонять на легендарных Morris Mini Cooper 1275S, Hillman Rallye Imp, Alpine Renault A110 1600VA 1968, Ford Lotus Cortina, Saab 96 V4, Opel Kadett Rallye Coupe '70, Ford Escort MK1 RS2000, Volvo Amazon, BMW 2002, Alfa Romeo 2000 Berlina, а так же на призовых машинах MGB GT '65, Porsche 911.



- 49 захватывающих, сногсшибательных гоночных трасс, которые проходят по прекрасным живописным ландшафтам Финляндии, Кении, Швейцарии, Швеции и РОССИИ.
- Палящее солнце, сумерки, снегопад, дождь, шквальный ветер и туман только и ждут, когда вы сядете за руль.



©2001 JoWood Productions Software AG. All Rights Reserved.
©2001 "Руссобит-М". По вопросам оптовых закупок обращайтесь в коммерческий отдел "Руссобит-М": тел.: (095) 212-01-61, 212-01-61, 212-44-51;
e-mail: office@russobit-m.ru адрес в Интернете: www.russobit-m.ru телефон технической поддержки: 212-27-90 e-mail технической поддержки support@russobit-m.ru Заказ дисков через интернет: shop@russobit-m.ru

г. Алматы
ул. Фермана д. 15

г. Барнаул
Социалистический пр. д. 109

г. Владимир
ул. Кавыкина д. 30/18

г. Волгоград
Ростовская обл.
пр. Строительный д. 21
пр. Курчатова д. 17

г. Воронеж
ул. Плеханова д. 48
ул. Карла Маркса д. 67

г. Екатеринбург
ул. Байера д. 15

г. Иркутск
ул. Некрасова д. 1
ул. Байкальская д. 69
ул. Лепинская д. 1
ул. Урицкого д. 1, д. 18
ул. Волжская д. 14А

г. Краснодар
ул. Атарбекова д. 47

г. Курск
ул. Ленина д. 2,
пос. «Центральная»
3 этаж

г. Магдан
ул. Парковая д. 13 к. 205

г. Махачкала
ул. Давыдова д. 11

г. Москва
Сеть магазинов «СОЮЗ-ТРАК» Горбушка ул. Барская
д. 10 корп. 17, 1 эт. пав. 1015
Багратионовский пр.
Т.Д. «Горбушка» место 82-872

г. Новороссийск
ул. Энгельса д. 76
ул. Рубина д. 5
пр. Ленина д. 23

г. Новосибирск
ул. Ленина д. 10
ул. Фабричная д. 4, оф. 311

г. Норильск
ул. Таловская д. 79 маг.
«Газер-Диск»
ул. Богдана Хмельницкого
д. 29 маг. «Легком»

г. Самара
ул. Ахеева д. 181
маг. «АЗС-Класс»
ул. Мориса Тореза, 100
ул. Минусина, 15 секция №1

г. С.-Петербург
Загородный пр. д. 10
Невский пр. д. 52/54
Легковский пр. д. 107
Васильевский остров,
Средний пр. д. 48

г. Саранск
ул. Пролетарская д. 48

г. Саратов
ул. Астраханская д. 140
ул. Степана Разина д. 80

г. Ставрополь
ул. Коммунальная д. 42
магазин «Ифа»
ул. Комсомольская д. 58

г. Сургут
ул. Энгельса д. 11 блок «Б»
клуб «Детер»
ул. Майская д. 14
ул. Мира д. 37
магазин «Дрим»

г. Сыктывкар
ул. Советская д. 32, д. 51

г. Тольятти
ул. Революционная 52 «А»
торг. место 304

г. Уфа
пр. Октября д. 58
г. Челябинск
ул. Целинг д. 64

г. Южно-Сахалинск
ул. Емельянова д. 31А

г. Якутск
ул. Пролетарского д. 30

The Mystery of the Druids



Жанр: adventure Издатель: CDV Software Разработчик: House of Tales

Онлайн: <http://www.mysteryofdruids.com/>

Требования к компьютеру: ПП-300, 64Mb RAM, желательно 3D-ускоритель



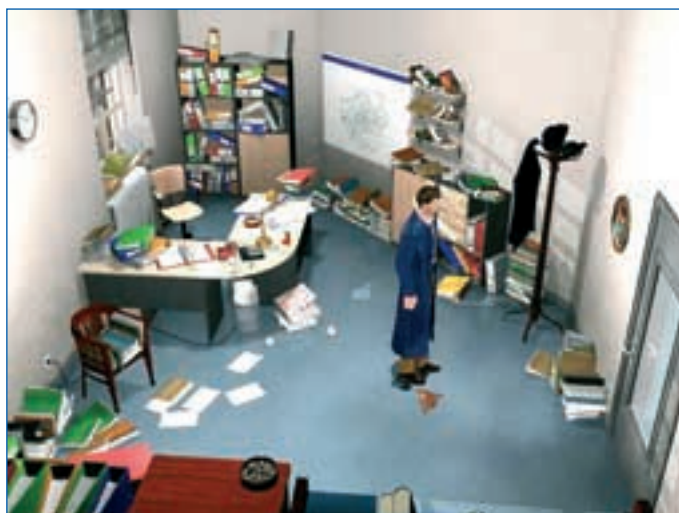
Дополнительная информация:

http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF8728

Я (да и не только я, разумеется) стал почитателем жанра adventure давным-давно, еще на заре игровой индустрии. Казалось, что может быть приятнее, чем часами сидеть над необычными головоломками, общаться с такими живыми и яркими персонажами, размышлять над перипетиями сюжета... Несколько месяцев назад я был покорен коротенькой демо-версией The Mystery of the Druids. Ее оказалось достаточно, чтобы разжечь мой аппетит на покупку полной версии игры. Забегая вперед, замечу, что она почти оправдала мои ожидания.

Алексей Усачев

В игре вы управляете действиями Брента Халлигена (Brent Halligan), молодого и неопытного детектива из Скотленд-Ярда. Иногда выпадает возможность поиграть также за Мелани Тернер (Dr. Melanie Turner). Очаровательная Мелани — по совместительству известный антрополог — не раз спасает шкуру главного героя.



■ Будни детектива, все тихо и мирно. А буквально через час-другой нам будут показывать леденящие кровь ритуалы.

Действие начинается с того момента, когда шеф вручает вам файл расследования зверского убийства. Дело было завершено после того, как все подозреваемые оказались за решеткой. Однако вскоре после этого жестокие убийства возобновились. Спутать почерк было невозможно — в Эппингском Лесу обнаружили труп человека, с которого были срезаны все мягкие ткани. Безумец аккуратно отделил кожу и мясо от костей. Точно такую же жуткую картину сыщики наблюдали несколько месяцев назад.

Вашей задачей является поиск настоящего убийцы или, точнее, убийц. Не исключено, что в случае успешного завершения дела шеф смягчится и вернет вам все полицейские привилегии, которых вы лишились после глупой шутки над королевской семьей. Последствиями сего неблагоприятного поступка стало множество проблем, которые вам придется

решать в первой части игры. Нелегко вести расследование практически безо всякой помощи со стороны коллег, при отсутствии записной книжки, без выхода на внешнюю телефонную линию и даже без доступа к базе данных полиции. Но такой изобретательный малый, как Брент Халлиген, не должен испытывать трудностей в преодолении мелких проблем. Вскоре становится ясно, что простое убийство связано с мистическими ритуалами друидов, которые совершались тысячу лет назад. Кто бы мог поду-



■ Диалоги персонажей зачастую наиграны и искусственны.

Вашей задачей является поиск настоящего убийцы или, точнее, убийц. Не исключено, что в случае успешного завершения дела шеф смягчится и вернет вам все полицейские привилегии, которых вы лишились после глупой шутки над королевской семьей.

Алексей Усачев

6

Неплохой дебют House of Tales в качестве разработчика игр жанра adventure. Увы, не более того...

Сергей Амирджанов

7

Учитывая чрезвычайно сократившийся поток игр этого жанра, Mystery of the Druids можно порекомендовать всем поклонникам adventure.

Дмитрий Эстрин

7

Неплохая adventure, в которой пострадала технологическая сторона дела. Играть, однако, довольно интересно.

Юрий Поморцев

6

Слабый и не слишком интересный квест. Заслуживает внимания исключительно из-за безрыбья.

26
средний балл
6,5



мать, что с ними придется столкнуться здесь и сейчас...

Решения головоломок не всегда очевидны и далеко не всегда логичны (реалистичны, если угодно). Однако необычный характер некоторых задач разряжает атмосферу и разнообразит игру. **The Mystery of the Druids** – это традиционная adventure с видом от третьего лица и 3D-персонажами. Решения головоломок основываются на использовании предметов и общении с персонажами. Встречаются классические задачки, вроде доставания ключа с другой стороны запертой двери. Конечно, нередки ситуации, когда игра могла бы быть более дружелюбной и предоставлять больше подсказок и намеков. Если одни головоломки требуют от нас только логики, то другие приходится решать, опираясь на удачу. Особенно



Для любителя квестов это не просто комната с красивым интерьером. Это еще и объект «пиксель-хантинга».

сложен лабиринт, который приходится проходить, полагаясь лишь на собственную навигационную память (или топографический кретинизм?). Если и существовали подсказки, мне их обнаружить не удалось. Утешает лишь то, что в игре всего один лабиринт.

Трехмерные персонажи и двумерные задние фоны... Где-то все это уже было.

Ужасно, когда любой разговор начинается со стандартного обмена любезностями и нескольких вопросов, которые уже были заданы ранее. К концу игры это начинает сводить с ума. Кроме того, разговоры могут быть исключительно долгими: приходится расспрашивать всех обо



кой неинтерактивной суеты и непреодолимых барьеров. Однако, очень раздражает, что в игре нет горячих клавиш. Интерактивная помощь заключается в изменении курсора, указывающего на предметы, которые можно использовать, а также на входы и выходы. Можно получить описание предмета или какие-либо другие комментарии. Интересная деталь: по интерактивным предметам объяснения даются только после того, как главный герой кладет их к себе в карман. Иногда это вводит в заблуждение. Запас средств Брента может резко увеличиться, если вы скомбинируете предметы в Inventory.

В игре есть пара сцен, которые могут показаться излишне жестокими, например, когда с живого человека срезают кожу... В осталь-


...нередки ситуации, когда игра могла бы быть более дружелюбной и предоставить больше подсказок и намеков. Если одни головоломки требуют от нас только логики, то другие приходится решать, опираясь на удачу.

всем исключительно ради того, чтобы получить крупицу ценной информации. Иногда только после разговора с ключевым персонажем открывается доступ в новые локации. К счастью, можно «прокручивать» разговоры, нажимая на клавишу <Esc> (хотя это не работает с разговорными описаниями предметов Брента или Мелани). Любопытно также, что субтитры не всегда совпадают с тем, что говорит главный герой или персонаж.

Управление простое. Достаточно указать на предмет или место на экране и щелкнуть мышкой — стандартный point&click. Ника-



ном, не слишком высокотехнологичная, но не лишенная приятности графика, хорошие звуковые эффекты и музыка прекрасно сочетаются с игровой атмосферой.

Несмотря на критические замечания, которые, я полагаю, достаточно конструктивны, лично мне игра понравилась. Быть может, начало в виде расследования серьезного убийства без доступа к необходимому оборудованию было немножко затянуто, но, тем не менее, в нем есть доля юмора и неплохие загадки. Вне всяких сомнений, **The Mystery of the Druids** придется по вкусу всем ценителям adventure. Остальные игры вряд ли поймут и примут. 



Ассоциация по Борьбе с Компьютерным Пиратством — полномочный представитель по защите интеллектуальной собственности компании SONY (SCEE) и Европейской Ассоциации Издателей Компьютерного Обеспечения (ELSPA) на территории РФ.

Полномочия включают:
-право на совершение РФ любых процессуальных действий по охране авторских прав
-право на проведение расследований и экспертизу в любых судебных учреждениях
-полномочия на ответственное хранение и уничтожение конфискованной контрафактной продукции в РФ.

АТЛАНТИДА III



Жанр: adventure **Издатель:** Cryo Interactive/ 1C **Разработчик:** Cryo Interactive
Локализация: Nival Interactive **Онлайн:** <http://www.cryo-interactive.com/>
Требования к компьютеру: P2 300, 32MB RAM

Дополнительная информация:

http://www.nival.ru/rus/atlantis3_info.html

Даже жанр 3d action так не ассоциируется с ID Software, как квесты с Cryo. Ни одна другая компания не выпускает игры этого жанра с такой завидной регулярностью. Cryo отличается редкостным постоянством. К счастью, это относится не только к оригинальности проектов, но и к их качеству. Так что здесь можно смело говорить о том, что стабильность — это признак класса. Игрок может быть совершенно уверен в том, что он не разочаруется.

Олег Коровин

О т третьей части «Атлантиды» не стоит ожидать большой оригинальности. Все, о чем говорилось в предыдущем абзаце, на сто процентов относится и к данному проекту. Однако с квестами от Cryo сложилась особая ситуация. Упрекать их во вторичности и самодублировании совершенно бессмысленно, потому что дело здесь совсем не в этом. Сама по себе каждая игра очень интересна. А вот что действительно меняется со временем, так это качество продуктов, которое с каждой новой серией радует все больше. Будем оптимистично смотреть на вещи. Тем



более что повод для этого есть — «Атлантида III».

Наша героиня — очаровательная девушка-археолог. Очаровательная настолько, что играть хочется хотя бы ради того, чтобы посмотреть на нее в многочисленных видеороликах. Девушка отправилась в африканскую



Девушка-археолог на пляже лунной ночью... Идеальное место для свидания. Но, увы, не тот жанр.

пустыню Ахаггар, чтобы найти таинственные египетские постройки, о которых говорилось в найденных ею документах. Но оказалось, что ее уже опередили. Предполагаемое место превратилось в охраняемый лагерь бандитов. Помимо внешних данных, девушка не обделена смелостью — она решила проникнуть на территорию лагеря и все выяснить. Ее хладнокровию можно только позавидовать. Пройдя сквозь портал, девушка оказалась в Древнем Египте. Могла хотя бы удивиться, так нет ведь. Ока-

Олег Коровин

7

Если не достаточно того, что это качественный и интересный продукт, то на игру стоит взглянуть хотя бы ради главной героини.

Сергей Амирджанов

7

Новый проект от сладкой парочки Nival/Cryo. Отменная графика, сюжет в стиле «сюр» и отточенные до совершенства загадки.

Дмитрий Эстрин

6

Классический во всех отношениях проект. И поэтому ничем не выделяющийся.

Юрий Поморцев

6

Я очень бы любил квесты от Cryo, если бы их не было так много. Доколе нас будут пичкать одним и тем же?..

26
средний балл
6,5



■ Египетская архитектура поражает размерами сооружений.

завшись лицом к лицу с ожившей мумией, она не стала теряться, а сразу потребовала объяснить, что здесь происходит. Самая нормальная реакция при встрече с мумией. Как выяснится дальше, вся история крутится вокруг загадки некоего хрустального черепа. Загадку эту жаждет решить лысый злодей, который потребовал от героини помощи. Девушка не заставила долго себя упрасивать, ведь ей и самой страсть как интересно было докопаться до истины.

Вся игра проникнута атмосферой легкого сюрреалистического безумия, поэтому ни оживающие мумии, ни плавающие в воздухе говорящие дельфины не воспринимаются как что-то из ряда вон выходящее. Если уж мы имеем дело с загадками цивилизации атлантов, то таким вещам удивляться не приходится. Атмосфера «Атлантиды» — то, что прежде всего привлекает игроков. Именно ради сюжета мы и будем играть. До определенного момента вообще невозможно понять, что происходит. Перемещение между мирами, общение с персонажами, решение головоломок — сначала все это лишь необходимость, перед которой нас ставят без объяснения причин. Как ни странно, именно такой подход затягивает в мир игры, заставляет привыкнуть к нему.



Помимо вполне стандартного сбора предметов и решения головоломок, нам предстоит провести весьма значительную часть времени, общаясь с многочисленными героями. Причем именно это общение наиболее интересно. Нужно отдать должное сценаристам и, конечно, локализаторам из компании Nival. Актеры русской

версии, как всегда, безупречны, а голос главной героини в сочетании с ее внешностью делает девушку совсем уж сказочной и неземной. Чего не ожидаешь от подобного продукта, так это юмора. Сюжет и общая атмосфера, казалось бы, совсем не располагают к веселью. Конечно, не стоит ждать

ся к головоломке. Тем не менее, намек на то, как ее решить, он дает.

Pixel hunting порой действительно убивает. Если нужный нам предмет коричневого цвета лежит на коричневом полу за колонной в черной, как ночь, тени, его поиски могут затянуться минут на

...с первых же минут начинаешь ценить красоту игры. Персонажи — одни из лучших за последнее время. Для прорисовки фонов используется знакомая по первым частям игры технология.

шуток в духе «Петьки и Василия Ивановича». Юмор в этой игре весьма утонченный, и выражается не столько в словах, сколько в интонациях (еще один реверанс в сторону отличной локализации).

30-40. Иногда не сразу понятно, куда нужно идти — и все потому, что проход может быть маленьким и не слишком заметным. То же и с головоломками. Проблема иногда заключается не в том, как



■ Звездный парад. В серединеверху — веселая и жизнерадостная мумия, слева — некая миловидная особа (если бы не голос, не догадаться!), слева вверху — главная героиня, Лара Крофт 2020.

решить пазл, а в том, как найти его!

Но все равно с первых же минут начинаешь ценить красоту игры. Персонажи — одни из лучших за последнее время. Для прорисовки фонов используется знакомая по первым двум частям игры технология. Накопленный опыт позволил

Нужно отдать должное сценаристам и, конечно, локализаторам из компании Nival. Актеры русской версии, как всегда, безупречны, а голос главной героини в сочетании с ее внешностью делает девушку совсем уж сказочной и неземной.

Головоломки порадовали прежде всего тем, что дают почувствовать себя настоящим археологом. Простейший пример. Мы попали в гробницу. На стене — вращающаяся звезда, открывающая саркофаг. Решить задачу несложно даже методом подбора. Но если потратить немного времени на исследование комнаты, мы заметим, что на противоположной стене есть маленький рисунок, вроде бы и не относящийся-

разработчикам создать совершенно потрясающие декорации.

«Атлантида III» изменилась не сильно. Ничего другого, впрочем, никто и не ожидал. Тем не менее, игра получилась более чем достойная. В этом тоже мало кто сомневался. Ну а Nival по традиции сделал великолепную локализацию. Результат — те, для кого разнообразие не главное в жизни, будут в восторге.



Петька 3: Возвращение Аляски



Жанр: Quest Издатель: Бука Разработчик: Сатурн+
Онлайн: <http://www.buka.ru/games/rpeter3/index.htm>

Дополнительная информация:

<http://www.gamecenter.ru/templates/news-article.cfm?id=4503>

Эх, Петька и Васильванич! Сколько же вас носило по анекдотам, сколько поливали вас глумливой грязью, да обсыпали колкими шуточками. А как Пелевин вам кости перемолол, так и вспоминать бо-язно. Уж на армию бы хватило, ан нет, вы по-прежнему живее всех живых и по-прежнему в строю. Пусть все смеются и язвят. Мы знаем, что лучше вас героев не придумать. И будем с полным оттягом смаковать ваши новые приключения.

Юрий Поморцев

Гадюкино в опасности!

Дело было так. Галактику Петька и ВИЧ спасли, в Америку сгоняли, на машине времени нака-тались, а вот теперь но-вый казус. Опять, пони-

маешь, пространственно-временной... этот, как его... континуум начал шалить, да хроно-транс-грессия в позу встала. Вот и жажнуло, да так, что милую сердцу деревню Гадюкино (ах, матушка-земля родная, сколь ж на тебя горестей-напастей ру-шится!) унесло за тридевять земель. Прямоком в Аляску. Да еще и прицельно в 2001 год.

И ладно бы только Гадюкино пострадало. Так нет, это лишь полбеды. Переизбыток русской крови в нежном организме Америки грозит обернуться гибелью всего нашего мира! Этим, конечно, наших героев не деморализуешь — почитай, в прошлый раз целую галактику спасли... Но свое — оно к сердцу-то ближе. Бог с ней, с немытой Америкой. А вот родную деревеньку надо спасти. Так что снова для Петьки и ВИЧа прибыла работенка.



Сладкая парочка

И вновь мы вместе с двумя нашими неподражаемыми друзьями. Впрочем, почему только с двумя? Будет и Фурманов, заделавшийся под мормона-проповедника, будет и красавица Анка, вставшая на порочный

Первый же экран пародирует знаменитый фильм Тарантино "От заката до рассвета". Бар Titty Twister (без перевода!) в отдельном представлении не нуждается.

путь ради служения своей стране... Ну ладно, не совсем Анка, а Амалия-Аномалия, напарница секретного агента Мокса Фолдера, но это не суть важно. Главное, что на нашу Анку похожа — не отличить, да и компанию бравым краснознаменцам охотно составит.

По старой традиции Петька вечно попереди бабки лезет, все норovit глупый вопрос задать да пустую канистру по сходной цене пристроить. Но уж если дело до компьютера какого дойдет — тут ему замены не найти, поскольку Васильванич академиев не кончал и всяких транзисторов побаивается. Хотя виду и не подает. Но коли нуж-

Новые лица будут мелькать с первых кадров. То банда байкеров-шмайкеров на путь встанет, то деваха гуляющая компанию предложит, то бармен-сникерс вместо халявной выпивки уксуса в стакан плеснет. Будет и бравый американский солдафон, и секретный агент Фолдер, и безумный ученый-садист, и Пасечник, в котором неожиданно проснулся талант художника, и Саддам Хуссейн... Эх, даже гремлины будут — эка страшна зверюга!



Сергей Дрегаллин

8

Старый добрый квест, старые добрые герои... Старый добрый набор шуток и неизменный успех.

Сергей Амирджанов

7

Ничего радикально нового разработчики третьей серии, разумеется, не откопали.

Дмитрий Эстрин

7

Народная adventure, традиционный юмор, нетрадиционные головоломки и местами грамотный стейб.

Александр Щербаков

6

Квест от российских разработчиков. Теоретически, даже забавный. Вот, собственно говоря, и все.

28
средний балл
7,0

но какую силу применить али вражину-петлюровца по физиономии хряснуть, тут прямиком к ВИЧу. Только он и поможет.

Новые лица будут мелькать с первых кадров. То банда байкеров-шмайкеров на путь встанет, то деваху гулящую компанию предложит, то бармен-сникерс вместо халявной выпивки уксуса в стакан плеснет. Будет и brave американский солдафон, и секретный агент Фолдер, и безумный ученый-садист, и Пасечник, в котором неожиданно проснулся талант художника, и Саддам Хусейн... Эх, даже гремлин будет — эка страшна зверюга!

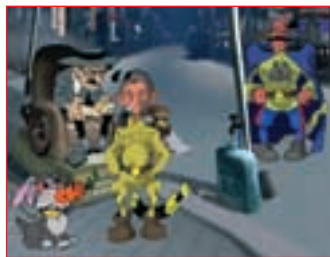
ЗНАКОМЫМИ ТРОПАМИ

Все в игре знакомо. Интерфейс как был простейшим, так им и остался. Щелк сюда, щелк туда — вот и все хитрости. Фирменный чемодан вновь в одном строю с нашими хлопцами. В него с легкостью вмещаются и пистолет-зажигалка, и бешеный заяц, и даже гранатомет. Только щелчки правой кнопкой — и чемодан перед тобой, со всем своим великолепным содержимым.



■ Три девицы под окном... Дама в черном — Анка. Точнее, Амалия-Аномалия, секретный агент на службе родины!

Озвучивали героев те же актеры, что работали и над первыми двумя частями игры. Чапаев фирменно неподражаем, а Петяка чуть-чуть не дотягивает — ему бы годков на десять по-



■ Узнали? Этот милый миссионер — никто иной как г-н Фурманов. Собственной персоной. Читает морали и готовит неразумную толпу к принятию новой веры.

моложе звучать, да чуток поглупее. А то какой-то философский Петяка получается. Почти по Пелевину.

Набор шуток отточен еще в бородастых анекдотах. "Так я и простуду пургеном лечил! Пришел ко мне один, а я ему пургену. И что думаешь? Стоит в углу, кашлянуть боится..." Но вот обмен любезностями между главными героями сделан мастерски. Комментарии на неверные действия игрока эксклюзивные — не пожалели разработчики пары-тройки сотен дополнительных реплик. Поэтому и получает-

ся живо, весело и с огоньком. Так и подмывает совместить что-то несовместимое или использовать что-то неиспользуемое, чтобы услышать рык "Отставить!" или робкое "Васильяныч, а может эта... жажнем?".

ТАНЦУЮТ ВСЕ!

Получилось отменно. Сбалансированный квест с хорошими задачами, выдержанной логикой (пара спорных мест — не повод для отдельного обсуждения) и веселыми шутками. Без перегибов, без пошлостей и без ненужной язвительности. Пущай мы уже сто раз слышали многие шутки из игры, живые диалоги Петьки и ВИЧа веселят от души. Ну а если какие задания покажутся сложноватыми... Дык, мы ведь академиев не кончали. Зато шашкой любой узел распутаем!



e-shop

<http://www.e-shop.ru>

интернет-магазин с доставкой

Command & Conquer: Red Alert 2: Yuri's Revenge

\$14.99

**ПРОДОЛЖЕНИЕ ИГРЫ C&C: RED ALERT 2
НОВЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ, НОВЫЕ ЮНИТЫ**

\$21.99	\$65.99	\$21.99	\$79.99
Emperor: Battle for Dune (рус. док)	Operation Flashpoint: Cold War Crisis	Diablo II Expansion Set: Lord of Destruction	Anarchy Online

у нас свыше 1000 игр

\$62.99	\$19.99	\$18.99	\$37.99
Quake III: Arena	Black & White (рус. док.)	Half-Life: Blue Shift	Ultima Online: Game Time
\$24.99	\$25.99	\$55.99	\$19.99
Myst III: Exile	Warcraft II: Battle.Net Edition	EverQuest: The Ruins of Kunark	UO: Third Dawn (рус. док.)

аксессуары для геймера

\$49.99	\$24.99	\$149.99
Top Gun Fox 2 Pro	Fusion Game Pad	Force Feedback Racing Wheel
\$89.00	\$18.99	\$225.00
TBS VideoLogic SonicFury	(OEM) Pilot Mouse	Studio (Miro) Video DC-10 Plus
\$219.99		
Palm m105		

Заказы можно сделать с 10.00 до 19.00 без выходных по телефону
 (095) 798-8627, (095) 928-6089, (095) 928-0360, (812) 276-4679

Заказы по интернету - круглосуточно
 e-mail: sales@e-shop.ru

В нашем магазине действует услуга 48 часов Money Back, смотрите подробности на www.e-shop.ru

Capcom vs SNK 2

Mark of the Millennium 2001



Жанр: fighting Издатель: Capcom Разработчик: Capcom Количество игроков: 1
Онлайн: <http://www.capcom.com/>

Дополнительная информация:

http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF9780

Вы можете на минуту представить, что компании Pepsi Co. и Coca-Cola объединились? Абсурд! Это так же невероятно, как если бы пару лет назад сказали, что Sega делает игры для своего заклятого врага Nintendo. Но после того, как последние стали добрыми партнерами, уже мало что может нас удивить.

Олег Кафаров

Не так давно Capcom и SNK объявили о своем альянсе. В прошлом году эти две компании совместными усилиями выпустили ошеломляющий по своей сути продукт – Capcom vs. SNK: Millennium Fight 2000 Pro. Успех игры превзошел все ожидания. В залах игровых автоматов толпились многочисленные поклонники сериала Street Fighter, ставшего уже почти торговой маркой Capcom, а также фанаты файтинг-проектов от SNK, сходявшие с ума от того, что творилось на экране. В проекте воплотилось все лучшее, чем могли похвастаться игры этих компаний. Более того, в нем были представлены оригинальные нововведения, которые тотчас же пришлись по вкусу достопочтенной публике.

Не успели утихнуть страсти, как весной этого года Capcom сделала официальное заявление о том, что к выпуску готовится вторая часть игры. Однако ликование геймеров было омрачено тем, что сиквел выйдет для Dreamcast исключительно в Японии, в Америке же игра появится только на PlayStation 2. Гневу американских обладателей Dreamcast не было предела. Но если вас не пугает экзотический японский ин-

Что же отличает Capcom vs. SNK 2 от ее предшественницы? Различий между этими проектами не так уж и много. Вторая часть предлагает нам насладиться всеми прелестями первой, только в гораздо большем объеме.



Графически игра выполнена в классическом для Capcom стиле.

терфейс – то вперед, примемся за игру! Fight!

Что же отличает Capcom vs. SNK 2 от ее предшественницы? На самом деле, различий между этими проектами не так уж и много. Вторая часть предлагает нам насладиться всеми прелестями первой, только в гораздо большем объеме. Первое, что поражает и заставляет сердце радостно трепе-

■ Несмотря на то что Capcom vs SNK 2 выполнен в традиционном ключе, от поединков вы все же получите немало удовольствия.

тать, – огромное количество персонажей. Теперь их целых сорок четыре! "Чтобы испытать их в деле и оценить достоинства каждого потребуется никак не менее нескольких дней! Как же это сделать и еще успеть сдать статью к

Олег Кафаров

8

Разнообразие и наличие "грузов" отличают игру от аналогов. Если хотите действительно потряхнуть стариной и подражаться – этот проект создан для вас.

Сергей Амирджанов

6

Добавление трехмерного заднего плана и незначительные улучшения в анимации не принесли в мир Capcom vs. SNK существенных улучшений.

Дмитрий Эстрин

7

Игра, которой еще до своего рождения суждено было стать «классикой от Capcom».

Александр Щербаков

8

Хорошая игра, не особенно отличающаяся от всех остальных Capcom'овских файтингов. Но по-другому и быть не могло.

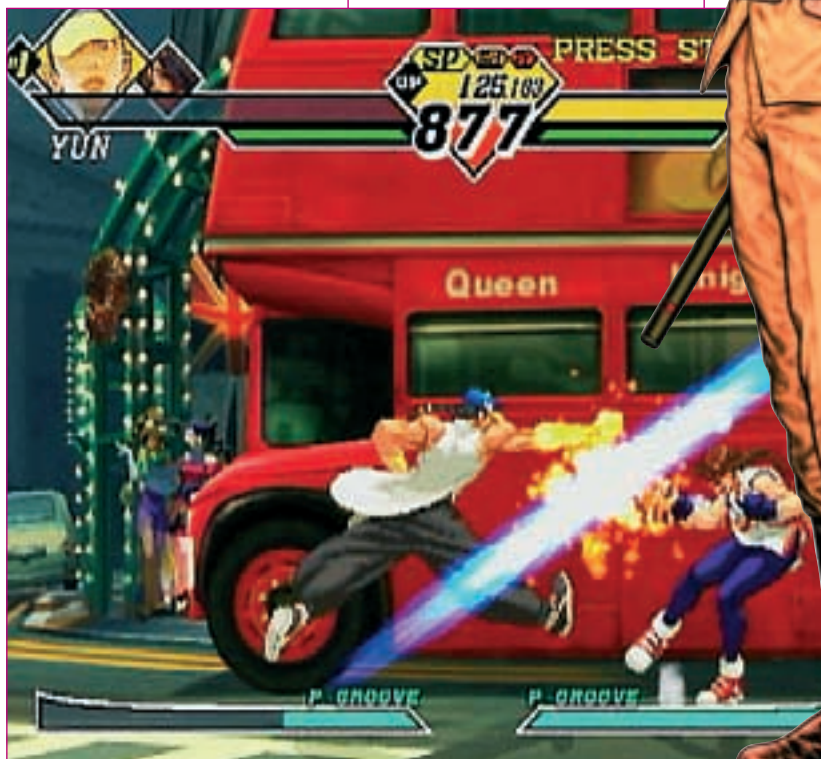
29
средний балл
7,3

После того как вы остановили свой выбор на одном из героев, появляется меню, которое предлагает определить этот пресловутый “groove” – т.е. выбрать, какими способностями будет наделен ваш боец. В первой серии выбирать приходилось из двух вариантов: **С, А, Р** – от **Capcom**, и **S, N, K** – от, собственно, **SNK**. Именно эти уникальные “гравы” и заключают в себе наследие знаменитых проектов двух компаний.

Во время сражений на экране появляется так называемый “грав-датчик”. В определенный момент, после ряда удачно отраженных атак противника и нанесения последнего достаточно серьезных повреждений, боец “сходит с ума”. Это означает, что ваш герой “дошел до кондиции” и в течение нескольких секунд способен вытворять такое, что “ни в сказке сказать, ни пером описать”. Это просто буйство спецэффектов. Набрав определенное количество очков, игрок сам может создать свой уникальный “groove”, дабы творить персонажей по своему образу и подобию. В этом ему, несомненно, поможет “character editor”, который позволяет “перекрашивать”

существующий среди опций ratio mode – это надо увидеть и понять самому. Если вкратце, то появилась возможность перераспределять силы между членами вашей команды.

Думаю, не стоит нагружать вас дальнейшим подробным описанием всех навороченных опций. Перейдем к технической стороне проекта. Что касается самих бойцов, то тут дела обстоят, честно говоря, немного странно. Ну, о том, что все они полностью двухмер-



■ Как со стороны **SNK**, так и со стороны **Capcom** в игру была добавлена новая порция хорошо известных нам персонажей.

героев и давать им новые имена – Олег Кафаров, например.

Кроме того, в игре вы найдете множество других опций: arcade mode, training mode, survival mode, versus play, Internet play и т. д. Особое внимание, безусловно, привлекает arcade mode. В нем помимо одиночной игры можно сколотить себе команду из трех героев, которые будут сменяться по ходу боя. Достаточно сложно описать при-



ные, я уже просто не говорю – такова традиция игры. Но дело в том, что большинство бойцов заботливые дизайнеры и художники “освежили”, добавили им анимации – про остальных же, складывается у меня впечатление, просто забыли. Их словно выдернули из игр пятилетней давности и на скорую руку “впихнули” в **Capcom vs. SNK 2**. Зачастую они явно проигрывают “обновленным” героям, что сразу бросается в глаза. Вопрос сбалансированности их сил также остается открытым.

Арены, где проходят сражения, выполнены в 3D и очень разнообразны. Многие из них отличаются даже оригинальными спецэффектами, как то несущийся среди песчаных дюн прямо на игрока джип, который вот-вот вылетит из экрана, или плывущий навстречу океанский лайнер с логотипом игры. Кстати, о спецэффектах. Мне кажется, что они могли бы быть и количеством побольше, и качеством лучше. Тем не менее, в целом игра выполнена на достаточно высоком графическом уровне (особенно запо-

минаются ее навороченные “options”).

Немного разочаровывает звуковое сопровождение. Невыразительное и достаточно однообразное, оно не оставляет после себя какого-либо впечатления. Тем не менее, со времен первой части игры оно также заметно улучшилось.

Capcom vs. SNK 2 – один из тех проектов, которые действительно заслуживают нашего внимания и являются “без пяти минут must-buy”. Если вы соскучились по динамичным файтингам, героям из **Street Fighter** и **King of Fighters** – обратите внимание на эту игру. Не зря же так горько плачут американские геймеры!



Рандеву 3

с Незнакомкой 3

Курортный роман

18+

Синее море, крики чаек, вкус соленой воды на губах... Вкус сладких губ прекрасной незнакомки, пьянящий аромат шелковой кожи... Вы медленно таете в нежных объятиях.

Проведите незабываемый отдых на великолепном морском побережье. Очаровательные девушки, каждая из которых даст сто очков форы любой победительнице конкурса красоты, составят Вам отличную компанию.



«Девушка с обложки» — танцовщица **Диана**, утонченная и аристократичная **Марина**, необузданная и страстная **Алиса**, соблазнительная и веселая **Степа**, и гиперсексуальная красавица **Ангела** ждут своего героя!

Морские прогулки на белой яхте, ночные купания под звездным небом, комфортабельный отель и великолепные южные пейзажи создают прекрасную интимную обстановку.

- 5 новых очаровательных девушек + 3 эпизодические роли
- более 2 часов игрового видео материала...
- действие происходит на Курортах Крыма...



Experience Entertainment Software

г. Алматы
ул. Ферманы д.15

г. Барнаул
Социалистический пр. д.108

г. Владимир
ул. Каманова д.30/16

г. Волгоград
Ростовская обл.
ул. Строителей д.21
пр. Курчатова д.17

г. Воронеж
ул. Плеханова д.48
ул. Карла Маркса д.67

г. Екатеринбург
ул. Вайнера д.15

г. Иркутск
ул. Некрасова д.1
ул. Байкальская д.89
ул. Летчиков д.1
ул. Урицкого д.1, д.18
ул. Волжская д.14А

г. Краснодар
ул. Атарбекова д.47г.

г. Курск
ул. Ленина д.2
поселок «Центральная»
5 этаж

г. Магадан
ул. Парковая д.13 к.205

г. Махачкала
ул. Давидова д.11

г. Москва
Сеть магазинов «СОЮЗ»
ТБЦ Горбушка ул. Барская
д.10 корп.17, 1 эт. пав. 1015
Багратионовский пр.
Т.Д. «Горбушка» место 82-072

г. Новороссийск
ул. Энгельса д.75
ул. Рубина д.5
пр. Ленина д.23

г. Новосибирск
ул. Ленина д.15
ул. Фабричная д.4, оф.311

г. Норильск
ул. Тельчкова д.79 маг.
«Пилер-Диск»
ул. Богдана Хмельницкого
д.29 маг. «Песком»

г. Самара
ул. Аэроа д.181
маг. «АВФ-Класс»
ул. Морская Топова, 103
ул. Матвеева, 15 секция №1

г. С.-Петербург
Зеленый пр. д.10
Невский пр. д.52/54
Литейский пр. д.107
Васильевский остров,
Средний пр. д.46

г. Саранск
ул. Пролетарская д.46

г. Саратов
ул. Астраханская д.140
ул. Степана Разина д.80

г. Ставрополь
ул. Коммунара д.42
магазин «Игра»
ул. Комсомольская д.58

г. Сургут
ул. Энгельса д.11 блок «Б»
клуб «Детар»
ул. Майская д.14
ул. Мира д.37
магазин «Орел»

г. Сызрань
ул. Советская д.22, д.51

г. Тамбов
ул. Революционная 52 «А»
торг. место 304

г. Уфа
пр. Октября д.58
г. Челябинск
ул. Дзержинского д.64

г. Южно-Сахалинск
ул. Емельянова д.34А

г. Якутск
ул. Ярославского д.20

©2001 "Руссобит-М". ©2001 E-XE-soft. По вопросам оптовых закупок обращайтесь в коммерческий отдел "Руссобит-М":

тел.: (096) 212-01-61, 212-01-81, 212-44-51; e-mail: office@russobit-m.ru; адрес в Интернете: www.russobit-m.ru; телефон технической поддержки: 212-27-90

e-mail технической поддержки: support@russobit-m.ru и

Заказ дисков через интернет: shop@russobit-m.ru

Cosmic Smash



Жанр: action Издатель: Sega

Разработчик: Sega Rosso Количество игроков: 1

Дополнительная информация:

<http://www.cosmic smash.com>

Удивительно и при этом радостно, что такие игры все еще продолжают выходить. Хоть нам и не придется говорить в этой статье о хитах и шедеврах, критики здесь вы также не найдете.

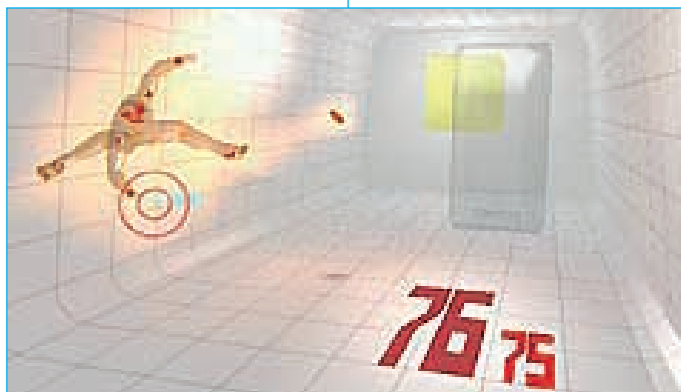
Дмитрий Эстрин

Cosmic Smash — это гимн бесцельности, бескорыстия и бесконечности. Эта игра появилась благодаря и вопреки всей истории игровой индустрии. Разработчики отвернулись от современных технологических стандартов и... создали одну из самых интересных в технологическом плане игр.

Для того чтобы сразу стало ясно, что такое **Cosmic Smash**, начнем с описания игрового процесса. Итак, представьте себе систему космических туннелей, по которым бегает андроид с ракеткой. Время от времени он попадает в небольшие комнаты, где, собственно, и происходит игра. Нам предстоит отбивать мячик таким образом, чтобы он попадал по одному из движущихся или неподвижных кубиков в дальнем конце помещения. Основная цель: разбить все кубики за определенное время. Космические комнаты отличаются друг от друга уровнем сложности. Все, собствен-

но. То есть фактически перед нами трехмерный **Arkanoid** с небольшими вариациями.

Сюжет? Не шутите. Какой может быть сюжет в игре, где главный герой проводит основную часть времени, бегая по космосу с ракеткой в руках... Непосредственность **Cosmic Smash** оставляет огромные пространства для фантазии человека, сидящего перед экраном. И в этом, наверное, главная особенность детища Sega



■ Мда, аналогия с **Arkanoid** на первый взгляд неуместна. Однако достаточно немного поиграть, и все встанет на свои места.

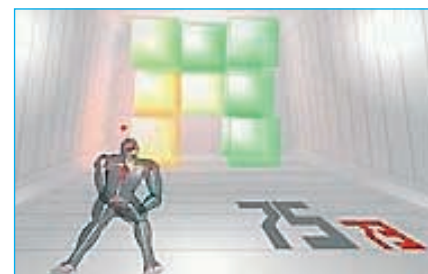
Rosso. Мы вольны воспринимать игру так, как хотим, не задавая вопросов, ответов на которые все равно нет и не может быть.

Игра трехмерна, но при этом вы не найдете ни одной текстуры. Мини-

мум спецэффектов, полигонов ровно столько, сколько нужно, анимация качественна, но не более того. Перед нами, между тем, образец... нет, шедевр минимализма. Собственно, стала бы игра лучше, если бы в ней появились текстуры, а исчезновение движущихся кубиков сопровождалось красочными взрывами с эффектами освещения? Конечно, нет. В лучшем случае **Cosmic Smash** лишился бы своего лица...

мудреном игровом процессе, в монотонности и однообразии путешествий по космическим коридорам... В конце концов, так ли важно, почему мы играем в **Cosmic Smash**?

Недостатков у игры в явном виде нет. По крайней мере, я таковых не обнаружил. Сожалеть остается только об одном: разработчики не пошли еще дальше, остановив-



шись на определенном этапе. В конце концов, кроме **Arkanoid** было достаточно игр, достойных подобного переосмысления. В любом случае, играть в **Cosmic Smash** должен любой уважающий себя обладатель Dreamcast.

Сергей Дрегалин

8

Самая забавная версия современного **Arkanoid** достойна того, чтобы на нее взглянул каждый.

Сергей Амирджанов

6

Интересная, оригинальная и красивая, но слишком быстро заканчивающаяся и однообразная игра.

Юрий Поморцев

8

Интересный action с элементами puzzle. Постоянно напрашиваются сравнения с **Arkanoid**. Что-то в этом есть...

Александр Щербаков

8

Arkanoid с элементами **Virtua Tennis**. Звучит дико, но на самом деле игра очень хороша.

30
средний балл
7,5

Ooga Booga



Жанр: action Издатель: Sega Разработчик: Visual Concepts
Количество игроков: 1-4 Онлайн: http://www.sega.com/games/dreamcast/post_dreamcastgame.jhtml?PRODID=820

Дополнительная информация: <http://www.gameland.ru/post/15168/default.asp>

С большой долей уверенности можно сказать, что такой продукт, как Ooga Booga, отечественный игрок не оценит по достоинству. Все-таки проект Visual Concepts ориентирован в первую очередь на онлайн-мультплеер, а у нас, как известно, пользователи Dreamcast хоть и вылезают в Сеть, но не так, чтобы уж очень активно.

Александр Щербаков

Когда говоришь об Ooga Booga, невольно напрашивается сравнение с Chu Chu Rocket. При этом, если честно, на знаменитый кошаще-мышинный puzzle данная игра похожа очень мало, если не сказать не похожа вовсе. Роднит их упомянутый уже крен в сторону онлайн-многопользования, выраженный в Ooga Booga в гораздо большей степени. Оффлайн-режимы в этом проекте фактически служат чем-то вроде тренировочного раздела, крепко смешанного с



■ А вот и кабанчик. Ну разве не прелесть?

tutorial. Пройти их, как ни странно, придется в любом случае — только после этого вы получите доступ ко многим важным составляющим игры. Проблема в том, что одиночная игра в Ooga Booga достаточно занудна и далеко не всем захочется просиживать за ней штаны. Перспектива открытия каких-либо жизненно важных компонентов игрового процесса в таком случае привлечет далеко не каждого.

Так что же это такое Ooga Booga? Жанр — весьма динамичный action, который местами может напомнить вам Crash Bash или даже популярные «файтингобразные» игры с полной свободой перемещения в 3D. Добавьте сюда еще и некоторые элементы безумия, которые Visual Concepts не постеснялась внести в продукт. Легкое сумасшествие — одна из главных отличительных черт Ooga Booga. Концепция здесь такова. Существует ряд островов-арен, затерянных в океане, на которых веселые аборигены проводят свои игрища. Для победы нужно набрать определенное количество очков. Чтобы их заработать, необходимо озаботиться избиением своих оппонентов. Все очень просто. Другое дело, как все эти баталии выглядят и какие методы используются для устранения конкурентов.

В первую очередь, возьмите себе на заметку, что эта игра — не стандартное «убей-их-всех», в котором необходимо снять у супостата линейку жизни и таким образом вывести его из строя. Lifebar'ов здесь вообще нет — есть только счетчик времени. Пока тикает секундомер, нужно успеть нанести как можно больший урон противникам. Каждый удар — определенное количество очков, тут же начисляемых вам. Самый стандартный способ атаки — швыряние кокосами (по крайней мере, на кокосы эти плоды похожи более всего). На острове, по которому вы бегаете, растут пальмы, с которых они периодически и падают. Подобранный кокос тут же превращается в оружие. Прицелился — бросил. Особенно хорошо начинать обстрел, когда таких снарядов у вас за пазухой несколько десятков. Хорошее оружие, но не очень выигрышное в плане начисляемых за его использование очков. Пострелять разрешается и различными заклинаниями. К примеру, можно подпалить недружелюбного шамана, после чего тот будет потешно бегать, пока не утихнет пламя, сжигающее его пятую точку. Но самое любопытное — использование для нападения животных. В качестве доступных для эксплуатации представителей



фауны выступают, вы не поверите, кабанчики. Оглушив хрюшку, можно оседлать ее и с криками и улюлюканьем сшибать врагов.

Перечисленными радостями, правда, Ooga Booga не исчерпывается. Тут много всего интересного. Например, такой ужас, как boar polo. Издевайтесь над ни в чем не повинными свиньями сколько душе угодно. Согласитесь, все это звучит несколько дико. Но в этом-то и прелесть Ooga Booga. Игра, как-никак, сделана специально для любителей коллективного веселья. Оно-то ее и купят.

Легкое сумасшествие — одна из главных отличительных черт Ooga Booga. Концепция здесь такова. Существует ряд островов-арен, затерянных в океане, на которых веселые аборигены проводят свои игрища. Для победы нужно набрать определенное количество очков. Чтобы заработать их, необходимо озаботиться избиением своих оппонентов. Все очень просто.

Александр Щербаков

7

Забавный и немного безумный action, сделанный с упором на коллективную игру в онлайн. Достоин вашего внимания.

Сергей Амирджанов

7

Веселые старты от Visual Concepts продолжают. Онлайн-тропический симулятор продемонстрирует вам, что это такое.

Дмитрий Эстрин

8

Чрезвычайно простой, но, тем не менее, невероятно увлекательный action. Владельцам Dreamcast "must buy", однозначно.

Борис Романов

7

Полная уга-буга. Любопытный проект, который, правда, понравится не всем.

29
средний балл
7,3

Tales of Destiny II



Жанр: традиционная японская RPG **Издатель:** Namco

Разработчик: Namco **Количество игроков:** 1 **Онлайн:** http://www.namco.com/games/tales_of_destiny_2.html

Дополнительная информация:

<http://www.gameland.ru/magazine/si/067/043a/1.asp>

Двухмерные приставочные ролевушки живы-живехоньки. Конечно, давно минули годы торжества спрайтов размером 16х16 пикселей и тайловых фонов как авангарда игровостроя — зато нынче любая 2D RPG успешно жонглирует нашей с вами ностальгией, настойчиво втираясь в доверие. Каждый раз думаешь: эх их мало осталось, вымирающий вид! Так хочется пожалеть бедняжек, прикупить парочку. А они все выходят и выходят...

Валерий “А.Купер”
Корнеев

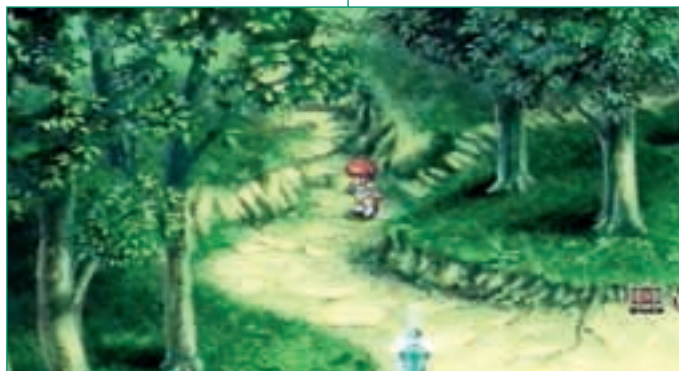
ПО ПОРЯДКУ — РАССЧИТАЙСЯ!

Tales of Destiny под первым номером была ничего себе игрушка. Звезд с неба не хватало, тихонько уютилась в тени вышедшего в том же 1998 году колосса Xenogears, однако смогла завоевать в Штатах какой-никакой, а круг фэнов. Маленький, зато свой. Японцы же ToD приняли с широко распростертыми объятиями просто потому, что она была сиквелом Tales of Phantasia для Super Famicom. О Tales of Phantasia можно говорить долго и проникновенно — как-никак это был первый (и последний?) 48-мегабитный картридж на нинтендовской 16-битной консоли. В него даже влезла самая настоящая оцифрованная песня, что для Super Famicom было, простите за каламбур, неслыханно. Разумеется, после-

довавший за ToD римейк ToP для PlayStation снова был обласан японскими геймерами. На английский его не перевели, поэтому выпущенная в ноябре прошлого года третья часть сериала, Tales of Eternia, сейчас пересекает моря и океаны — а заодно и языковой барьер — именно под личиной **Tales of Destiny II**. Такой, знаете ли, шоу-бизнес.

ВСТРЕЧАЕМ ПО ОДЕЖКЕ...

Две англоязычные игры отличаются друг от друга, примерно как седьмая и восьмая инкарнации Final Fantasy. Видно, что **ToDII** делала команда, уже знающая наизусть все достоинства и недостатки стремительно устаревающей PlayStation. В прошлом осталась средненькая графика с при-



Рисованные задние планы в ToDII выглядят очень красиво и вызывают исключительно положительные эмоции своей цветовой палитрой.

митивными фонами, в небытие улетучилась блеклая цветовая палитра — теперь на экране игрока ждет яркая, насыщенная двухмерная картинка с крупными персонажами и рисованными вручную задними планами. Простенькие 3D-эффекты лишь под-

черкивают действие, невзначай напоминавая нам: это PSX, и никак не SNES. Пустячок, а приятно. Налицо, как сказали бы раньше, заметные подвижки в области эстетического оформления продукта. Вдобавок это добро ну несколько не тормозит. Вспоминая раздражающие секундные паузы между переключениями основного экрана и многочисленных менюшек в 32-битных версиях FFIV-VI и Chrono Trigger, можно было ожи-

Японская версия игрушки выпускалась в двух вариантах: обычном и подарочном Premium Box. Последний, помимо трех игровых дисков,



включал в себя крупноформатный альбом иллюстраций, будильник, ремешок для мобильного телефона и пять крохотных фигурок персонажей. Зажигалку и презерватив снова положить забыли.

дать чего-то похожего и здесь. Отнюдь: загрузка новых локаций, смена экранов, переходы в боевой режим и обратно, драки с десятью и более противниками — все, от чего раньше

Валерий Корнеев

| 7 |

Представительница добротного ролевого середняка. До шедевра гораздо ближе, чем до провала.

Сергей Амирджанов

| 7 |

Классическая RPG от Namco. Рисованные задние планы, умеренно интересный сюжет. PSOne и ее игры, конечно, уже устарели.

Дмитрий Эстрин

| 7 |

Тем, кто знает, что такое консольная RPG, объяснять, полагаю, ничего не надо. Тем, кто не знает... А такие бывают?

Максим Заяц

| 7 |

Очередная часть популярной RPG от Namco. Очень достойная игра, которая, впрочем, вряд ли вас чем-то удивит.

28
средний балл
7,0



■ По своему виду боевая система больше всего напоминает сильно ускоренные сражения из другой игры – Valkyrie Profile.

страдали 2D-игры на обделенной оперативной памятью PSX, происходит в Namco'вской RPG на редкость быстро и без заметных напрягов. Было бы странно, если бы разработчики в самом конце активного жизненного цикла приставки не научились работать с плоскими картинками, правда?

АРМАГЕДДОН, АРТИКУЛ 183242949-BIS

С прискорбим вынужден сообщить трагическую для многих читателей новость: сюжет в игре, как бы помягче выразиться, стандартный. А если рубить правду-матку, то в сценарии **ToDII** буквально штамп на штампе сидит и штампом погоняет. С другой стороны, за последние лет пятьдесят много кто пытался удивить мир “новым словом в фэнтези”, в результате чего прогрессивное человечество только утвердилось во мнении, что инновации данному жанру не то чтобы противопоказаны, но вроде как и не очень-то нужны. Понятие “оригинальная фэнтезийная история” звучит еще ничего, а если вдуматься — почти что нонсенс. Ладно, обратно в наши пампасы. Приключения (или злоключения — у кого как пойдет) главного героя, молодого охотника Рейда Хершела (Reid Hershel), начинаются с того, что аккурат перед ним с неба падает таинственная гостья. Мало того, вопреки всем ожиданиям, она не расширяется в лепешку. Естественно, незнакомка ни слова не разумеет на местном наречии и, в свою очередь, активно пытается общаться на такой тарбарщине, от которой уши у Рейда и его подружки Фары (Farah) норовят скататься в прыжки... Поднимите руку, кто уже догадался, что дело пахнет спасением мира! А если вдруг целого мира мало — то даже двух. Всего-то и нужно, что предотвратить столкновение Инферии, родной планеты Рейда, с другой планетой — Целестией, откуда изволила пожаловать загадочная путешественница. Впрочем, быстро только чокобо плодятся: на деле спасательная операция растянется часов на сорок. В течение этого времени Рейду, Фаре, Мереди (Meredy, так зовут пришелицу) и целому сонму регулярно примыкающих к ним добрых самари-

В прошлом году на японской студии Xebec был снят аниме-сериал Tales of Eternia. Сюжетно он практически полностью повторяет перипетии игры, и на моей памяти это первое аниме, где действующие лица говорят фразами вроде:



“Если враг пользуется водной магией, эффективность моих атак уменьшается вдвое”. Настоящее мультиспособие для начинающих ролевиков!



тян придется разыскивать веселую компаньшу духов, способных предотвратить катастрофу. Шокирующих откровений не ждите: Namco определенно гордится своей Машинной Для Написания Сценариев, с нечеловеческим упорством тасующей испытанные клише. Справедливости ради надо сказать, что здешний сюжет не так уж плох: кактус первенства пока останется у Legend of Dragoon. А в **ToDII** мы имеем как раз то, что китайцы называют “чжун шан”, то есть буквально — “лучший из средних”.

SUPER BATTLE ARENA REAL BOUT EX

Зато боевая система совершенно выдающаяся. По своему виду она

больше всего напоминает сильно ускоренные сражения из другой игры — Valkyrie Profile от команды tri-Ace (кстати, оригинальная Tales of Phantasia для 16-битной консоли — тоже их работа). Ни дать ни взять, классический двухмерный файтинг/beat'em up, только в ролевом антураже. Похоже, Linear Motion Battle System произошла на свет после некоего объединения SNK vs Capcom и Final Fantasy... ну или что-нибудь вроде того. На поле боя вы управляете Рейдом, раздающим окрест затрещины, тычки и оплеухи — все в реальном времени, стрелки джойпада контролируют передвижение героя по горизонтали, а кнопки отвечают за обычные атаки и так на-

Львиная доля игрового времени в ToDII уходит на драки, и боевая система успешно справляется с основной задачей: плавно продвигать действие вперед, не давая вам заскучать в процессе.

зыеаемые Craymel Artes (очередное цветистое наименование суперударов). Оставшиеся трое персонажей тоже не скучают, сообразно творя винегрет из противника. И управляются при этом компьютером, заметно помешивая со времени прошлой игры. Компаньоны, в зависимости от установленной вами генеральной стратегии, грамотно держат оборону или сообща нападают, комбинируют атаки и магию и одновременно лечат раненых, не упуская из вида врага.

Namco, во всем последовавшего примеру Working Designs — замечательный перевод плюс отвратительная озвучка. И ладно бы оставили возможность сменить голоса героев на изначальные японские (вон в первой **ToD** их вообще не трогали), так нет же: или ты слушаешь этот ужас, или всеобщая эпидемия немоты. Зачем от актеров дубляжа требовали, чтобы они ТАК переигрывали — непонятно. Результат вышел абсолютно плачевный. Если в оригинальной версии боевые выкрики воспринимались с улыбкой умиления (“пиджин инглиш” всегда звучит на редкость забавно), то тут они вызывают улыбку разве что чисто издевательскую. По старой традиции из начального роли-

ка выкинули японскую песню, заменив ее на невразумительные синтезаторные пассажи. Спасибо хоть, что остальную музыку не тронули. Сам по себе саундтрек вполне мил, хотя до работ Мицуды и Уемацу, надо признаться, сильно не дотягивает. Еще при локализации из продукта были исключены четыре игровых режима для PocketStation — по причине совершенной нераспространенности в Штатах этой “приставки к приставке”. Весь текст диалогов, подсказок, меню, многочисленных мини-игр (среди которых есть оригинальная кулинарная эскапада Wonder Chef), как уже говорилось, переведен на язык туманных альбионцев наилучшим образом. Нынче с японского вообще хорошо переводят, многочисленные печатки Suikoden и King's Field канули в Лету. Короче, никаких вам “All your base are belong to us.”

СРЕДНИЙ КЛАСС — ЭТО ЗВУЧИТ ГОРДО!

ToDII — далеко не худший способ провести несколько десятков часов перед телевизором. Пусть рассказываемая игрой история изрядно слабее “Фауста” Гете (да что там, сюжет Breath of Fire IV по сравнению с ней свеж, как огурчик!), отвлечься от банальностей сценария помогает уникальная боевая система в связке с приятной графикой и запоминающимися героями (дизайн персонажей от Мутсуми Иноматы (Mutsumi Inomata) заслуживает отдельного упоминания — чудо как хорош). Тем более, сегодня объективно выходит не так много двухмерных игрушек, и вряд ли любой, кто неровно дышит к рисованным спрайтам, сможет со спокойной душой пройти мимо трехдискового творения Namco. Про любителей аниме можно даже не упоминать — **ToDII** они давно уже купили.

■ Вы не находите, что дизайнеры Namco явно тяготеют к зеленому цвету? Причем к его наиболее насыщенным оттенкам...

Львиная доля игрового времени в **ToDII** уходит на драки, и боевая система успешно справляется с основной задачей: плавно продвигать действие вперед, не давая вам заскучать в процессе. А то порой случается совсем наоборот (до-о-олгий укоризненный взгляд в сторону Persona 2, вот уж воистину Eternal Punishment).

НИХОН-ГО ВАКАРИМАС КА?

Англоязычная локализация выполнена силами американского офиса

Castlevania Chronicles



Жанр: action **Издатель:** Konami **Разработчик:** Konami
Количество игроков: 1 **Онлайн:** <http://www.konami.co.jp>



Дополнительная информация:

<http://www.classicgaming.com/castlevania/dungeon.htm>

Спешите видеть! Римейк римейка классического хита нашего детства! Один из основных сериалов Konami уверенно вступил на тернистый путь, впервые проторенный Street Fighter.

Валерий “А.Купер”
Корнеев

Подкинув в игру парочку свежих уровней и улучшив графику со звуком, в 1993 году Konami выпустила для компьютера Sharp X68000 переделку оригинальной Akumajo Dracula, то бишь Castlevania с восьмибитной NES. По слухам, все обладатели выше-названного Sharp'овского арифмометра были от игры в восторге, а вот остальным геймерам повезло меньше — портирования на более популярную платформу пришлось ждать восемь лет. Нынешний тираж для PSX содержит два варианта раритетной Castlevania: точный перенос с X68000 и его ремикшированную ипостась. Менеджеры Konami исправно прослушали курс “Дойные коровы: преданья старины глубокой” — не иначе, как в порядке обмена опыта с Сарсом.

Please Recycle!

Скажем начистоту: ЭТО близко не валялось рядом с “условно современными”

Наверняка многие из вас и не догадывались, что главный иллюстратор серии Castlevania, начиная с “Симфонии ночи”, — женщина. Аями Кодзима (Ayami Kojima) — достаточно известная художница у себя на родине, в основном она оформляет романы ужасов и фантастику. Что касается игр, то помимо саги о Дракуле, Кодзима-сан разработала художественную концепцию тактической RPG Soldnerschild для Sega Saturn.



менными” Symphony of the Night (PSX) и Circle of the Moon (GBA). Перед нами старая добрая Castlevania, которая еще не обрела второе дыхание в виде лошадиной дозы RPG-элементов. Друг детства Саймон Бельмонт спешит на разборку с Дракулой, по ходу дела обезглавливая верным хлыстом всякую нечисть, нежить и людей. Как водилось в те годы, передвигается наш молодец по линейной карте и незамысловатым уровням, по традиции вытряхивает из подвернувшихся свечек супероружие, да время от времени останавливается перекинуться парой файерболов с колоритными боссами. Сложность чудовищная: пять попаданий, и Саймон отдает концы. Хлыстом можно бить только по горизонтали. Атаковать на бегу нельзя. Траектория прыжка контролируется еле-еле. Суровая классика, с какой стороны не по-

гляди. Отрада коллекционера и горькая пилюля для особо избалованных геймеров.

Найдите десять отличий...

Разительных перемен между “аранжированным” режимом на PlayStation и музейной версией X68000 — кот наплакал. Подрезанное издание щеголяет, в первую очередь, весьма посредственными

CG-роликами и перерисованным спрайтом главного героя. Теперь на месте Дракулы я бы изрядно стухнул, столкнувшись в темном коридоре с юношей в кожаных шортах и с ярко-красными волосами, увлеченно щелкающим двухметровым хлыстом. Вдобавок, сей персонаж чудным образом одолевает подростковые хвори и слабости: в новой версии Бельмонт уже не отбрасывает копыта с пяти вражеских ударов, а держит их при себе достаточно долго. За восемь годков силушки-то кто угодно поднаберется. Еще щедрые косметологи из Konami добавили светящийся ореол вокруг свечей и всполохи пламени при гибели некоторых видов противников, чуть оживляющие примитивную графику. Меломанов порадует обновленная музыка, звучащая не в пример лучше трех наборов midi-треков с X68000. Что же до всяких “вкусоностей”, то, помимо двух игр, на диске мы обнаруживаем галерею работ Аями Кодзима и интервью с продюсером Symphony of the Night, подробно растолковываю-



Валерий Корнеев

5

Игра ценна исключительно в качестве музейной реликвии.

Сергей Амирджанов

4

У Konami, вообще говоря, не было никаких причин переносить эту игру на PlayStation. Она уже никому не нужна.

Дмитрий Эстрин

6

От римейка можно было бы ждать чего-то значительно большего. Однако Castlevania Chronicles с натяжкой можно назвать качественной игрой.

Максим Заяц

5

Кошмарный римейк классической игры. Мы ждали грамотную переделку оригинальной Castlevania, а получили ходячий ужас.

20
средний балл
5,0

Разительных отличий между “аранжированным” режимом на PlayStation и музейной версией X68000 — кот наплакал. Подрехтованное издание щеголяет, в первую очередь, весьма посредственными CG-роликами и перерисованным спрайтом главного героя.

шим, зачем они взялись выпускать **Castlevania Chronicles**. А то мы не поняли, зачем...

Старый конь борозды не испортит?

Кому и зачем это нужно покупать? Все признаки указывают на то, что сборник придется по вкусу давним поклонникам сериала, коллекционерам

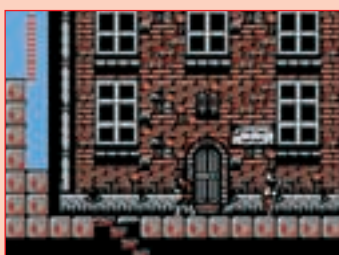
редких игр, ну и мазохистам, конечно. Игромены, выросшие на PSX- и даже SNES-версиях саги, вряд ли оценят сравнительную примитивность игрового процесса и общую аскетичность графики. Прогресс неумолим, особенно если речь идет о видеоиграх: у нас на глазах бывлой мегахит превратился в малопримечательную игрушку для остро ностальгирующего любителя.

Ключевые игры серии Castlevania



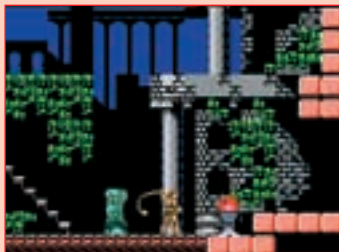
Castlevania (1987)

CV2: Simon's Quest (1988)



CV Adventure (1989)

Castlevania 3: Dracula's Curse (1990)



Castlevania 4 (1991)

CV: Bloodlines (1994)



CV: Dracula X (1995)

CV: Symphony of the Night (1997)



Castlevania 64 (1999)

CV: Circle of the Moon (2001)



В продаже с 20 ноября



НОВЫЙ НОМЕР X

- Смотрим в IRC-шные приваты (и даже говорим от имени жертвы)
- Откуда растут баобабы (точнее трояны и прочие вири)
- SoftIce для начинающих (пора начинать разбираться в этой проге)
- Ultima Online Bugtraq (куча дырок в этом игровом сервисе)
- Карманная безопасность (ты еще не купил Palm? Зря...)
- Играй в футбол! Дыши клеем! (письма Дани Шеповалова)
- Домашний кинотеатр? Легко! (комп на поможет)
- FidoNet по нашему! (для тех, кто еще не подключился)
- Создай свой собственный Дэнс-Хит (такой, чтоб позавидовали демомейкеры)
- Основы настоящего гика (для реальных компьютероидов)
- Супер возможности Delphi (работа с API функциями Windows)

Heavy Metal: Geomatrix



Жанр: Action Издатель: Capcom Разработчик: Capcom

Количество игроков: 1-2

Онлайн: <http://www.capcom.com/xpml/game.xpml?gameid=600030>

Дополнительная информация:

<http://www.heavy-metal.net/>

Heavy Metal: Geomatrix с полным правом можно назвать логическим продолжением Spawn: In The Demon's Hand. Фундамент здесь тот же, только реализовано все чуть-чуть по-другому. Сумбурной пальбы теперь поменьше, рукопашной побольше, общий настрой несколько иной и вообще все изрядно смахивает на Virtual On. Комиксовая лицензия прилагается.

Александр Щербаков

При этом следует отметить, что **Heavy Metal: Geomatrix** — игра явно более качественная, чем ее предшественница. Но это, к сожалению, совсем не означает, что через полчаса single player'a вас не будет клонить в сон. Кроме того, не забывайте, что разработчиком данного безобразия является не кто-нибудь, а Capcom. Знайки творчества апологетов самоплагиата уже знают, чем это грозит. Для тех, кто не в курсе, поясню, что не стоит удивляться, если безнадежно тупой противник, по десять раз за раунд упирающийся носом в стену, все равно в конце концов вас жестоко покровосает. А если не он, то его



напарник. Бои "двое на одного" в **Heavy Metal: Geomatrix** — дело обыденное.

Черепашья болезнь

Capcom никогда не отказывалась склепать лишнюю игру по популярной комиксовой лицензии. Другое дело, что в последнее время такие выкрутасы не принесли ей особых дивидендов. В случае с **Heavy Metal: Geomatrix** это тоже верно — продается он из рук вон плохо. Хотя, казалось бы, костюмчик сидит неплохо, да и сам продукт убожеством не назовешь.

Heavy Metal, как вы, наверное, знаете, — это прежде всего такая торговая марка, и только потом музыкаль-

■ Гипертрофированные размеры некоторых видов оружия часто вызывают улыбку.

Heavy Metal: Geomatrix в душе считает себя Spawn: In The Demon's Hand, но втайне мечтает стать Virtual On. Причем настолько, что кое-где его заносит в степи Power Stone.

ное направление. Торговая марка включает в себя преимущественно комиксы, хотя в свое время выходил и мультфильм, несмотря на свой идиотизм (или благодаря оному) получивший статус культового. Чтобы оценить масштабы **Heavy Metal**, необходимо знать, что за всем этим делом стоит Кевин Истмэн. Этот матерый человечик снискал себе славу изобретением Teenage Mutant

Ninja Turtles (более известные, как черепашки-ниндзя), и, следовательно, его вполне можно назвать духовным наставником целого поколения. К тому же, согласитесь, только гений мог придумать целую эпопею, главными героями которой являются прямоходящие мутанты-рептилии, при этом еще и владеющие приемами восточных единоборств. Точно, гений. По совместительству большой поклонник кинематографического трэша.

Ну так вот. **Heavy Metal** находится примерно в той же плоскости. Единственное, что поприличнее будет. Впрочем, рецензируемую на этих страницах игру всепоглощающий маразм захлестнул только лишь частично. И персонажи, вроде, не особенно экстравагантны, да и сюжетец смиренной рубашки не требует. Все просто: несколько группировок мордуют друг дружку в киберпространстве. Ради чего это происходит? А не все ли вам равно?!

Мальчик с глазами Ленина

Как я уже говорил, **Heavy Metal: Geomatrix** в душе считает себя **Spawn: In The Demon's Hand**, но втайне мечтает стать **Virtual On**. Причем настолько, что кое-где его заносит в степи **Power Stone**.

Короче, нам выдается достаточно небольшая арена для ведения сражений, на которую помещается определенное количество противников. Иногда все это до боли напоминает вышеупомянутые Sega'овские поединки роботов. Персонажи носятся по уровню, обстреливают друг друга и периодически переходят в

рукопашную. Конечно, по сравнению с **Virtual On** все это выглядит несколько бездарно: невооруженным глазом видно, что проработка игрового процесса в **Heavy Metal: Geomatrix** настолько минимальна, что иногда совсем теряется из вида. Впрочем, несмотря на этот досадный факт, от происходящего вполне можно получить некоторую дозу удовольствия.

Александр Щербаков

6

Трансформированный **Spawn: In The Demon's Hand**. Прогресс налицо, но продукт все равно средненький.

Сергей Амирджанов

6

Достаточно бессмысленный и запутанный Action по мотивам одноименной мультвселенной и Capcom'овского провального **Spawn**.

Дмитрий Эстрин

6

Средний во всех отношениях проект, который может заинтересовать лишь своей лицензией.

Юрий Поморцев

7

Достаточно посредственная игра, выделяющаяся, в первую очередь, своим саундтреком.

25
средний балл
6,3

Каждый персонаж **Heavy Metal: Geomatrix** изначально поставляется в комплекте с каким-то определенным видом огнестрельного оружия. Некоторые вдобавок получают еще и всяческие сабельки. Здесь обычно все зависит от комплекции выбранного вами героя. Товарищи с гипертрофированной мускулатурой обычно получают большую пушку и отправляются гулять на все четыре стороны. В ближнем бою они, понятное дело, пользуются руками и ногами. Граждане, не имеющие возможности похвастаться бицепсами, в нагрузку к пистолетикам получают что-нибудь режущее — как раз для стычек нос к носу. Есть и исключения из это правила, но, в общем, картина такова. В понимании разработчиков подобное распределение барахла, по всей вероятности, называется пафосным словом “баланс”. В этом плане, кстати, интересен тот факт, что на арене для сражений валяется всяческое оружие. И практически лю-

дость AI, у компьютерного противника иногда реально выиграть, просто избив его.

Ноги в руки

Есть у нас в **Heavy Metal: Geomatrix** еще один любопытный режим, зовущийся Chaosmatrix. От обыкновенного Arcade он отличается антуражем и тактикой ведения боя. Внешне все в нем выполнено в стиле “cyberspace для дошкольников”: в клеточку и с претензией на стильность. Что касается тактики, то здесь она сводится к тому, чтобы просто убежать от противника. Вся дело в том, что в Chaosmatrix ваша цель — за определенное количество времени подхватить на



...по сравнению с Virtual On все это выглядит несколько бездарно: невооруженным глазом видно, что проработка игрового процесса в **Heavy Metal: Geomatrix** настолько минимальна, что иногда совсем теряется из вида. Впрочем, несмотря на этот досадный факт, от происходящего вполне можно получить некоторую дозу удовольствия.

■ Даже яркие стрелочки редко помогают сориентироваться в пространстве. Спасибо камере.

нечно, еще и режим сетевой игры... но только в японской версии продукта. Европейцы и американцы, по мнению Сарсом, обойдутся без таких излишеств.

Умные мысли, серьезные выводы

В последнем абзаце статьи читатели обычно ждут от автора каких-нибудь далеко идущих выводов. Но мои выводы далеко не пойдут, это я вам могу сказать точно. Так, побродят маленько. Вокруг да около...

Короче, если последние пару лет вы провели в деревянной бочке, в которую вам время от времени подавали еду, то игра вас точно не разочарует. В противном случае ничего определенного сказать нельзя. **Heavy Metal: Geomatrix**, в принципе, неплох и смертной тоски не вызывает. Впрочем, и **Spawn: In The Demon's Hand** тоже не настолько ужасен, как его склонны расписывать журналисты. А потому поклонников подобных файтингообразных action новый Сарсом'овский продукт наверняка порадует.

Но то, что саундтрек **Heavy Metal: Geomatrix** интереснее самой игры, — это бесспорно!



■ Большая часть сражений проходит в бесконечном наматывании кругов по арене.

бой персонаж имеет возможность по ходу дела экипироваться так, как ему нравится.

С оружием связан и еще один важный для понимания игровой механики момент. Дело в том, что оно не обладает бесконечным количеством патронов. Плюс его могут банально выбить у вас из рук. Знаете, весело бегать налегке, размахивая кулаками. Впрочем, учитывая определенные огрехи в геймплее и дубовую ту-



арене специальный предмет (иногда не один) и смотаться к выходу. При этом вам всенепременнейше будут мешать разные негодяи, которых можно убить или же проигнорировать. Второе предпочтительнее — так легче сэкономить время. Для разнооб-

разия режим прокатит, но приедается он ну очень быстро.

Имеется у нас и multiplayer. В **Heavy Metal: Geomatrix** он представляет собой стандартный Versus по split-screen. Есть, ко-

Саундтрек **Heavy Metal: Geomatrix** сложно назвать выдающимся, но то, что он как минимум не безынтересен, — это факт. Сарсом столковалась с Sanctuary и, как следствие, теперь в игре мы можем слышать композиции коллективов, подписанных на лейблах Рода Смоллвуда. Отметим для порядка, что далеко не все песни, присутствующие в треклисте звуковой дорожки **Heavy Metal: Geomatrix**, есть и в игре.

Не имеет смысла отдельно представлять всех исполнителей — практически все они известны даже людям, достаточно далеким от того, что принято называть “тяжелой музыкой”. Тут вам и **Motorhead** с нестареющей “**The Ace Of Spades**”, и **Megadeth** с двумя песнями с их последнего альбома, и **Роб Хэлфорд**, относительно недавно с большой помпой “вернувшийся к своим корням”.



Heavy Metal: Geomatrix

Soundtrack

Sanctuary Records

1. Megadeth — “Moto Psycho”
2. Biohazard — “Uncivilization”
3. Dust To Dust — “New Low”
4. Rollins Band — “One Shot”
5. Entombed — “Say It In Slugs”
6. Halford — “Locked And Loaded”
7. Dust To Dust — “Submission”
8. Corrosion Of Conformity — “Gittin’ It On”
9. W.A.S.P. — “Hate To Love Me”
10. Halford — “Cyberworld”
11. Motorhead — “The Ace Of Spades”
12. Megadeth — “Burning Bridges”

X-Men: Mutant Academy 2



Жанр: fighting **Издатель:** Activision
Разработчик: Paradox **Количество игроков:** 1-2
Онлайн: [http:// www.activision.com/](http://www.activision.com/)

Дополнительная информация:

<http://www.gameland.ru/post/15523/default.asp>



к выходу в прокат киноверсии X-Men, разработчики заслужили овации всего игрового мира, в особенности фанатов Marvel. Даже людям, которые относятся к комиксам весьма скептически (например, мне), файтинг понравился. Чего же следовало ожидать от его продолжения? Достоин ли оно нашего внимания? Давайте смотреть вместе.

Первые же минуты знакомства с **X-Men: Mutant Academy 2** ставят одно-

увеличился список игровых персонажей. Теперь их в общей сложности восемнадцать, из них четыре секретных. Последние были добавлены для того, чтобы как можно больше разнообразить игровой процесс за счет их уникальных возможностей. Теперь, на мой взгляд, игра стала отдаленно напоминать Virtua Fighter 3, в которой каждый персонаж обладал ярким, только ему присущим стилем боевых искусств. Второе нововведение, которое сразу бросается в глаза, —

Настало время констатировать тот факт, что пришла эпоха игровых приставок следующего или, вернее сказать, «сегодняшнего» поколения. PlayStation 2 уже успела завоевать сердца миллионов людей по всему миру, постепенно провозвжая на заслуженный отдых свою предшественницу, а большинство игровых издательств направило все свои усилия на покорение нового игрового Олимпа.

Олег Кафаров

Хвала и слава тем компаниям, которые, несмотря на всю привлекательность PlayStation 2, не забывают и об игроках-патриотах, которые все еще остаются приверженцами PlayStation. Одной из таких заботливых компаний оказалась Activision, выпустившая совсем недавно вторую часть файтинга X-Men именно для родной серой приставки и не превратившая его, скажем, в Xbox-Men. Со-



зданный усилиями разработчиков из американской компании Paradox, сиквел во многом повторяет первую часть, которая вышла около года назад одновременно с премьерой фильма «Люди Икс».

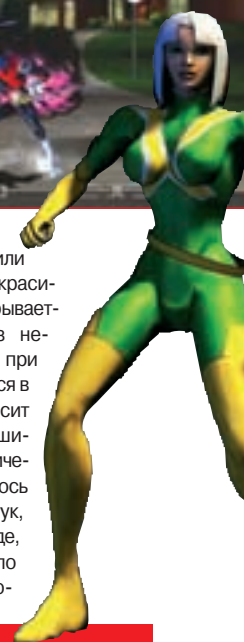
Первый X-Men: Mutant Academy в свое время удивил игровую общественность, оказавшись весьма качественным продуктом. Позаимствовав у Capcom'вского Street Fighter все лучшие наработки, добавив огромное количество секретов и вставок из киноленты, создав неплохой графический движок и привязав релиз проекта

■ Плашки вниз — элемент mutant super system, украшавший еще первую часть X-Men: Mutant Academy.

значный диагноз: ярких отличий от первой части в игре нет. «От добра добра не ищут!» — похоже, именно этой истиной руководствовалась в своей работе Paradox. Естественно,



“воздушные” атаки или aerial combos. За красивым названием скрывается комбинация из нескольких приемов, при которой находящийся в воздухе боец наносит противнику сокрушительный удар. Количество арен увеличилось до семнадцати штук, причем, как и прежде, они создавались по комиксовым кано-



Несколько новых приемов и полдюжины новых персонажей — вот вам и полноценное, с точки зрения Paradox, продолжение хорошей игры.

Олег Кафаров

8

Достойное продолжение первой части, сделанное по принципу минимальных изменений. Неплохой повод отсрочить списание PlayStation.

Сергей Амирджанов

6

Американцы, как известно, файтингов делать не умеют. Тем не менее, последнее творение Activision все же достойно хотя бы беглого взгляда.

Дмитрий Эстрин

7

Хорошая игра, которой, увы, не суждено стать шедевром. Для этого X-Men: Mutant Academy 2 не хватает слишком многого.

Александр Щербаков

7

Street Fighter с X-Men'ами и от другого разработчика. Один из лучших образцов жанра для PS последнего времени.

28
средний балл
7,0

нам. Если вы не слишком хорошо знакомы с творчеством Marvel, поля битв могут показаться... ммм, немного странными.

В остальном же игра не претерпела абсолютно никаких изменений. Только минимальная косметика — например, вырос уровень сложности для остротки новичков. Даже на среднем уровне победить некоторых противников стало непростой задачей, не говоря уже о “hard”, который рассчитан исключительно на профи. Чтобы хоть как-то облегчить страдания новичка, тщетно пытающегося расшевелить своего героя, Paradox представила отличную тренинг-систему. Подготовка состоит из двух частей: боев в академии и обыкновенных тренировок. Если последние представляют собой тупое “зазубривание” комбинаций кнопок, бои в академии — это нечто особенное. Сначала предлагают поближе познакомиться со своим персонажем — прочитать полезную информацию, больше узнать о способностях, силь-



ний, лошадиная доля адреналина обеспечена.

Отдельного упоминания заслуживает mutant super system, украшавшая еще первую часть X-Men: Mutant Academy. Эта система представляет собой линейку суперприемов. Внизу

■ Activision идет по проторенной дорожке Capcom. Однако до лидера ей далеко...

пом костюме, вызывающий исключительно негативные эмоции. В заставке же он — настоящий атлет, подтянутый и даже привлекательный. Подобное, увы, происходит практически с каждым персонажем.

Музыкальные темы, сопровождающие ожесточенные бои, хоть и неплохо по-своему, но уж очень быстро надоедают. Большинство мелодий идентично и может прийтись по вкусу далеко не всем. Радует озвучка персонажей — каждый из них обладает



■ Уровень сложности заметно возрос. На «Hard» новичкам делать нечего.

ярко выраженной индивидуальностью и во время сражения выкрикивает колкие замечания в адрес своего противника. Но даже это может в конце концов надоесть — особенно когда в сотый раз услышишь что-то вроде: “Kicking your butt makes Toad happy!”.

Так что же такое X-Men: Mutant Academy 2? Для истинных ценителей жанра — это один из самых интересных файтингов последнего времени. Для фанатов комиксов — повод поближе познакомиться с объектами своего восхищения. Ну а для всех остальных — просто еще один способ скрасить медленное умирание самой популярной приставки. Конечно, это не Dead or Alive 3 и даже не Tekken 3, но для PlayStation, тем не менее, очень даже неплохо. Именно так — неплохо.

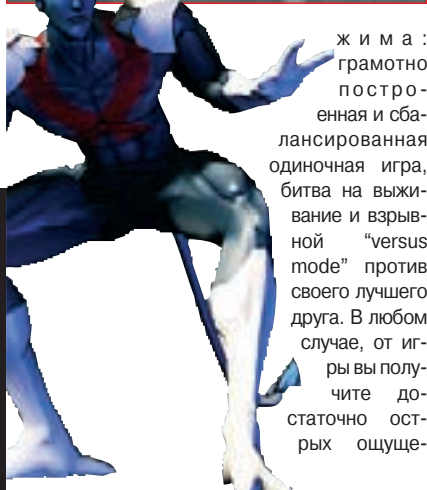
Визуально игра выглядит очень и очень неплохо, особенно если учесть тот факт, что создавалась она для PlayStation. Модели персонажей отличаются от своих предшественниц в лучшую сторону. Заметно повысилось качество анимации — особенно это касается Cyclops, Forge, Gambit и Mystique.

ных и слабых сторонах. Другими словами, пройти нечто вроде теоретической подготовки. После этого можно смело приступать к самим сражениям. На выбор предлагаются три ре-

экрана располагаются три датчика. Как только первый из них заполнится, у вашего персонажа появится возможность выполнить самый простенький из самых мощных ударов. Если же заполнены все три датчика, наступает время настоящего шоу ярких спецэффектов. SMI-Super, супермощный удар. На деле он оказывается чем-то вроде quick time events из Shenmue, когда игроку необходимо за несколько секунд нажать определенную комбинацию кнопок. Если вы успешно справились с заданием, боец с блеском выполнит какой-нибудь умопомрачительный прием.

Визуально игра выглядит очень и очень неплохо, особенно если учесть тот факт, что создавалась она для PlayStation. Модели персонажей отличаются от своих предшественниц в лучшую сторону. Заметно повысилось качество анимации — особенно это касается Cyclops, Forge, Gambit и Mystique. А вот Wolverine и Juggernaut, напротив, этим похвастаться не могут. Если внешний вид выбранного персонажа вам поднадоел, можно сменить его одежду на новую, секретную. Единственный досадный и очевидный недостаток — яркое различие между внешним видом героев игры в CG-роликах и в действии. Возьмем, к примеру, Toad: в игре это грузный персонаж в неле-

ж и м а :
грамотно
постро-
енная и сба-
лансированная
одиночная игра,
битва на выжи-
вание и взрыв-
ной “versus
mode” против
своего лучшего
друга. В любом
случае, от иг-
ры вы полу-
чите до-
статочно ост-
рых ощуце-



ONLINE

Долина игр: клоны доктора Solid Snake

Беглецам из Бункера 13 посвящается...

GameLand Kali: первые призеры!

Награды нашли героев!

Секреты создания игровых серверов

Сделай свой
собственный сервер!

ТАСТИХ

Red Faction

Окончание приключений
бунтаря с Марса.

Commandos 2

Похождения бравых
солдат продолжается.



Project Eden

Советы по прохождению.

КОДЫ

ПИСЬМА

МОСКОВСКИЙ ОТБОРОЧНЫЙ К WCG

Осень оказалась богата на финальные этапы крупных турниров. Судите сами: только завершился финал Pentium 4 Cup, как подошло время проведения финала российской квалификации к World Cyber Games. Надеюсь, все наши читатели знают о том, что в Москве будет проведен финал World Cyber Games Russia Preliminary, в котором примут участие 320 игроков со всей России. Эти соревнования проводятся с целью формирования российской сборной, которая примет участие в World Cyber Games 5-9 декабря 2001 года в Корее (Сеул). Призовой фонд WCG в Корею — \$300000. А как же набралось 320 человек, да еще и со всей России? Все очень просто. Изначально российское представительство компании Samsung Electronics как главный спонсор и организатор этого турнира провело массу отборочных туров во многих городах России: Тюмень, Красноярск, Иркутск, Владивосток, Челябинск, Екатеринбург, Новосибирск, Томск, Воронеж, Самара, Ижевск, Калининград, Волгоград, Краснодар, Нижний Новгород, Ростов на Дону, Санкт-Петербург. Последней точкой в этом списке стала Москва. Наш журнал также сыграл скромную роль спонсора. Ну а я, Dilvish, был Главным судьей WCG в России.

Strike, который завершился победой **Dobberman** над **c58.AntiKiller**. Особенность турнира заключалась в том, что участники играли с завязанными глазами. Эта идея вызвала ажиотаж буквально у всех.

Изюминкой турнира стала следующая задумка организаторов: капитану каждой команды вручался жетон (наподобие жетонов солдат армии США), на котором было выгравировано название команды. После каждой игры проигравшая команда оставляла свой жетон в качестве трофея на шее капитана победившей команды. Кроме всего этого в турнире приняла участие команда девушек — **Teleport Dream**. Хотя они ничего и не выиграли, но представьте: собрались 5 девушек в команду и приняли участие в чемпионате! Так сказать, лед тронулся. ;)

У девушек жетон забирать не стали, даже наградили их игрушечными автоматами типа 3.1. Награжденные визжали и неопи-

ловек — какой турнир может похвастаться таким количеством участников? Опять же блестящая организация игрового процесса и мини-турнир для болельщиков (снова с закрытыми глазами). Каждому участнику достался именной жетон. Много свободного места, где можно посидеть и посмотреть, как проходят игры. Думаю, в обиде не остался никто.

Теперь о самих играх. За первый день прошло 3 тура, играли по системе **Single Elimination**. Турнир был переполнен игроками. Много знаменитых личностей на фоне молодых и ма-



лоизвестных, но ярких любителей **Quake 3 Arena**. После каждой игры победитель фотографировался с проигравшим и получал трофейный жетон. Но квакеры — народ добрый, и в большинстве случаев жетон все-таки оставался у проигравшего. В конце первого дня осталось 16 игроков, прошедших в следующий круг соревнований. Еще раз хочется отметить работу организаторов, которые в сжатые сроки смогли провести такое количество игр.

Неделя пролетела быстро, и вот снова суббота, 29 сентября. Компьютерный центр **Net-Land** открыт для участников последнего дня московских отборочных по **Counter Strike**. 16 команд были разбиты на 4 группы. В группах команды должны были играть по круговой системе, то есть каждая с каждой по одной игре. Из группы выходило всего лишь две команды, а значит, ровно половина из них покидала турнир. А вот и сами команды, которым предстоит представлять московский регион в финале:

Alliance, Team c58, AC7, Euro Vision, BAD, Unity-Force, MillenniumM, Dream Team.

Они победили в своих группах и получили право выступить в финале. На этом завершились московские отборочные в дисциплине **Counter Strike**.

30 сентября, все тот же, уже полуголившийся компьютерный центр **Net-**

Warrior

www.warrior.dp.ua

Два weekend'a, 22-23 и 29-30 сентября, компьютерный центр **Net-Land** собирал в своих стенах огромное количество любителей **Counter Strike** и **Quake 3**. В турнире по **Counter Strike** приняло участие 48 команд (похоже, это рекордное количество для Москвы), а **Quake 3** превзошел все ожидания — 128 участников. Итак, что же происходило в эти дни...

Суббота, 22 сентября. Первый день московских отборочных игр по **Counter Strike** я провел в **Net-Land'e**. За это время прошли игры двух туров, которые проводились по системе **Single Elimination**, то есть до первого проигрыша. Пока команды играли, для болельщиков и тех, кто ждал своей очереди в центре **Net-Land'a**, организаторы устроили дуэльный турнир по **Counter**



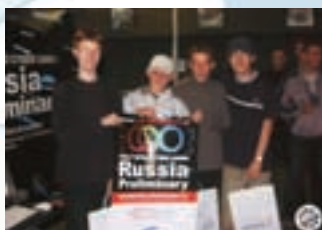
суемо радовались. В общем, от первого дня турнира у меня остались самые лучшие впечатления. Организация была на высоте, один из лучших турниров на моей памяти.

Воскресенье, 23 сентября. В этот день **Net-Land** принимал квакеров. 128 че-



Land. Последний день московского отборочного турнира по **Quake 3 Arena**. Как вы помните, по результатам первого дня осталось 16 игроков. Их, также, как и команды, разбили на 4 группы. Нас ждали захватывающие дуэли, в которых предстояло решить, кто же составит восьмерку, которая будет представлять Москву в финале.

Этот день был более насыщен интересными играми, чем первый, так как играли настоящие профессионалы. Все любители **Quake 3** с большим интересом наблюдали за тем, что происходит на игровой арене. В итоге, не обошлось без сенсаций. Фаворитами, наверное, всех московских турниров по **Quake 3 Arena** являются ребята из команды



c58.LorD
c58.Dev11
c58.Pow3r
mc.dizzolve
b100.kik
Maloy

Вот так прошли двухнедельные выходные. Думаю, что все остались рады и довольны. Еще долгое время мы будем вспоминать об этом турнире и ждать следующих. Но не стоит горевать, ведь еще не завершена Российская квалификация. Нас ждет самое интересное – ее финал. Именно то, ради чего все и затевалось. Со всей России съезжаются лучшие из лучших, чтобы выиграть самые большие призы в истории российского киберспорта. Общая сумма призового фонда, который будет разыгрываться на **WCG RP**, \$50 000. Призовой фонд будет распределяться по трем призовым местам в трех игровых номинациях – **Quake 3 Arena Team Play 4on4**, **Quake 3 Arena Duel 1on1**, **Counter-Strike 5on5**. Команда, победившая в номинации **Counter-Strike 5on5**, получит путевку на мировой финал **World Cyber Games** в Корею 5-9 декабря 2001 года. Призеры в номинации **Quake 3 Arena Duel 1on1** (1-3 место) (!!!) получают путевки на мировой финал **World Cyber Games** в Корею 5-9 декабря 2001 года. В путевку входит перелет, виза, проживание.

Вот расписание финальных игр:



Team c58. В тот день эту команду представляли 7 игроков, каждый из которых имел реальный шанс на выход в финал. Представьте ваше ощущение в подобной ситуации. Есть надежда стать последним в восьмерке, но шансы очень низки. Однако троем, пробившимся "через тернии к звездам", это удалось. В итоге, Москву будут представлять:

c58.Dookie
c58.Polosatiy

10 – 11 ноября в Москве состоится крупнейший командный турнир по игре **Starcraft**. Приглашено 5 иностранных команд:

Swede:
Daaman + Rapid

Fra:
Elky Chobo
German:
Elentic's team

Nld:
Nazgul, NTT

Norway:
Sven Slayer

А также 25 команд из России и стран СНГ. Всем участникам оплачивается проезд в обе стороны и проживание. Участие для приглашенных бесплатно. Призовой фонд – \$7200. Более подробную информацию ищите в Интернете.

e-shop

<http://www.e-shop.ru>

предлагает



\$399.99

NINTENDO GAMECUBE™

Революционная 128-битная игровая машина от Nintendo! Только на GameCube - Mario и Zelda, Rogue Leader и Smash Bros, Pikmin и StarFox.



Star Wars: Rogue Leader: Rogue Squadron 2



Wave Race: Blue Storm



Luigi's Mansion



Nintendo GameCube Controller

ЗАКАЗЫ МОЖНО СДЕЛАТЬ С 10.00 ДО 19.00 БЕЗ ВЫХОДНЫХ ПО ТЕЛЕФОНУ (095) 798-8627, (095) 928-6089, (095) 928-0360, (812) 276-4679

8 октября

9.00 – 9.30 – прибытие игроков и команд на Андреевский мост
9.30-10.00 – открытие **World Cyber Games Russia Preliminary**
10.00 – 11.00 – регистрация и жеребьевка
11.00 – начало турнира; соревнования в номинации **Counter-Strike 5on5**
21.00 – окончание 1-го игрового дня

9 октября

10.00 – 21.00 – продолжение соревнований в номинации **Counter-Strike 5on5**

10 октября

10.00 – 21.00 – соревнования в номинации **Quake 3 Arena Team Play 4on4**

11 октября

10.00 – 21.00 – соревнования в номинации **Quake 3 Arena Team Play 4on4**

12 октября

10.00 – 21.00 – соревнования в номинации **Quake 3 Arena Duel 1on1**

13 октября

10.00 – 14.00 – финалы во всех номинациях
14.00 – 15.00 – награждение победителей и призеров
15.00 – окончание турнира

В следующем номере мы опубликуем детальный рассказ о том, как же прошел финал.

И, как было обещано ранее, я публикую интервью с **(orky)Asmodey'ем**, который в данный момент находится в Корее и ведет нелегкую борьбу с аборгенами на полях **Starcraft**.

? Представься, пожалуйста, читателям.

Асмодей: Зовут меня Ожигин Сергей Александрович, но почти все люди, с которыми я сейчас общаюсь, называют меня Асма – сократили от Асмодея весьма оригинальным способом.

Словарик Геймера

Respect — Уважение. Одобрение какого-либо действия.

Штамповать — Выиграть несколько игр к ряду.

Лошиться — Делать глупость.

Fast Clicker — Человек, ловко обращающийся с мышкой.

Скрепить — Уложить соперника. Победить.

Хелса — Жизнь.

Хилить — Уменьшать количество жизни.

Контролить — Уделять внимание.

Откат — Возврат на исходную позицию.

Раш — Быстрая атака.

? Расскажи о себе.

Родился я в Мурманске и половину своей жизни прожил там. Когда мне было 11 лет, мой папа ушел на пенсию и мы переехали в Москву. В 15 лет я попал в клуб **“Орки”**, после чего и появился на свет некий Асмодей. :) Три из последних четырех лет я играл в этом клубе и представлял его команду.

? Раз уж ты начал говорить про **“Орки”**, расскажи, пожалуйста, про жизнь этого клуба.

После того, как я попал туда, меня



почти сразу же взяли в команду. Тогда **“Орки”** был самым большим компьютерным клубом из тех 5-10, которые существовали в Москве. Жизнь там всегда шла весело, так как почти все люди, которые там работали, дружили между собой. В команде клуба всегда было 6 человек, и существовали четкие правила вступления в нее – до тех пор, пока количество игроков одного уровня, желающих быть в команде, не перевалило за эту цифру. В итоге всем (почти всем), кто побывал в команде, было разрешено подписываться **“orky”**. Так и образовался клан, который представляет Россию на всех крупных зарубежных турнирах. В клане лучшие игроки России по **Starcraft**. Сейчас многие уже отошли от игр, занялись учебой и личной жизнью, но мы продолжаем общаться. Дружим между собой и помогаем друг другу не только научиться лучше играть. :)

? Понятно. Что у тебя с учебой? Работой?

Сейчас я в академическом отпуске. :) Моя учеба продолжится в январе, я надеюсь. Работа у меня появилась только сейчас. Я занимаюсь своим любимым делом – играю и получаю за это деньги. На западе такие люди называются **ProGamers**. Так что сейчас я – **ProGamer** в России.

? Есть ли у тебя друзья, которые не состоят в твоём клане?

Да, у меня много школьных друзей, с которыми я поддерживаю отношения.

В основном мы встречаемся по праздникам. Кстати, мой лучший друг сейчас тоже играет, и уже в нашей команде. :)

? А девушка у тебя есть?

Я считаю, что девушка «есть», когда она живет с тобой и вы независимы. Пока что такой девушки у меня нет, но возможно, она появится после моего возвращения из Кореи.

? Когда ты туда собрался и зачем?

Я поеду туда на днях. Я прошел отбор в Интернете и собираюсь принять участие

в **ONGAMENET** лиге, которая будет длиться около 3 месяцев. Кстати, я там буду единственным из “не корейцев”. :) Забавно вышло.

? Расскажи поподробнее. Что был за отбор, какой призовой фонд?

Отбор проводился по Интернету организацией **KBK (www.kbk21.com)**, участие принимали все известные игроки мира (всего было 1200 участников). Сперва все играли кто с кем хотел, набирая при этом очки. 192 человека, прошедшие по рейтингу в финальную часть, играли уже только между собой. Во втором круге осталось 3 русских игрока, в финале – только я один. В последнем круге было 32 участника, из них 20 – корейцы. В итоге, четверку, которая будет принимать участие в **ONGAMENET LEAGUE**, представляю я и три туземца. В самих отборочных не участвовали 90 Корейских **ProGamer'ов**, но 12 из них будут играть в этой лиге. Призовой фонд составляет около \$50.000, за первое место дают \$15.000.

? Когда вернешься, ты будешь богатым. :) Кстати, когда?

Я планирую очень хорошо выступить и пробыть там до Нового года, затем я вернусь в Россию на пару недель. После отдыха на родине я рассчитываю вернуться обратно и остаться в Корее уже на более длительный срок. Там я буду принимать участие в различных турнирах. В Корею pro-gamer'ы получают больше \$3000 ежемесячно, не считая призовых и затрат на проживание и питание.

? Как же так получилось?

Самые крупные корейские компании и телевидение вкладывают большие деньги в компьютерный спорт. Посмотреть финальные игры приходят десятки тысяч людей. Это выглядит потрясающе! :)

? Что ты думаешь о других российских игроках?

Очень хорошо играют почти все **“орки”**. Тем более, сейчас четверка лучших **ProGamer'ов** – это члены нашей команды. Также хорошо играет еще пара человек, которые не входят в нашу команду из-за разногласий с большинством ее членов.

? Ты хочешь сказать, из-за личных отношений люди не могут попасть к вам в клан?

Такое случается очень редко, но иногда бывают исключения. Мы сами приглашаем игроков в нашу команду, отказываясь от приглашения еще никто не решался. :)

? Что думаешь о BW? Что тебе больше нравится: 1на1 или 2на2?

Игра получилась очень затягивающая, интересная и стратегическая. :) Blizzard постаралась на славу. Изменения последнего патча вернули много старых игроков. Я больше люблю игры 2на2. Мне кажется, эти игры зрелищнее и за ними большое будущее.

? Кстати, как давно ты играешь? И почему ты выбрал именно BW?

В игры я играю с 8 лет, но это не точно. :) Я не помню, когда начал в них играть. А **Starcraft** я выбрал, потому что в нем мне понравилось все! Мне до сих пор нравится в него играть.

? Как же так? Одна и та же игра – и не надоела?

Дело в том, что эта игра – некое подобие шахмат. То есть на одном и том же поле, в одной и той же ситуации у тебя есть миллионы вариантов комбинаций. За все время, что я играю, не получилось ни одной одинаковой игры. Да, были очень похожие, но не одинаковые.

? Что ты думаешь о других Про-игрох?

Мне нравится **Quake3**, очень интересная игра. Но для того чтобы играть в нее лучше всех, нужно долго тренировать стрельбу. Это напрягает.

? Но чтобы научиться играть в BW, нужно тоже много практиковаться! Разве нет?

В моей практике я видел много людей, которые не играли по пол года, а потом приходили и занимали свое старое место. Так что мне кажется, что достаточно понять суть и один раз научиться.

Ну что же, пожелаем удачи Асме. Она ему понадобится.

цифровой фотографии, фотоаппараты, видеока
обраб... нных изображений, програм
рынки... и, фотошола, конкурс. ци
фот... араты, веокамеры, цифровая обраб
из... жений, п... амное обеспечение, рынки и технол
фс... ола, кон... цифровой фотографии, фотоаппара
и... амеры, ш... ая об... ых изображе
ление, #11[10] ноябрь 2001 года ии, фотошко
к... фотогр... ии- фотоаппа... ты, видеока

Ернотто

Е ц и ф р о в о е ф о т о

ISSN 1680-1326



9 771680 132008 >

#11[10] ноябрь 2001 года

Читайте в ноябре:



От негатива до фотографии

тема номера: *От негатива до фотографии, субъективная оценка:*
Принт-машина, Мал мала меньше, софт: Гляделка, интернет: Интернет
как источник вдохновения, портфолио, школа: Панорамная фотография

ДОЛИНА ИГР: КЛОНЫ ДОКТОРА SOLID SNAKE

СЕРГЕЙ ДОЛИНСКИЙ

dolser@gameland.ru

Культовые игры требуют продолжений!

Теорема эта давным-давно доказана и сегодня стала законом природы. А законы природы нарушать нельзя. И если разработчики и владельцы торговой марки не торопятся с созданием очередного сиквела, то игровая общественность (в лице своей самой активной и очень спокойно относящейся к вопросам **copyright'a** части) очень скоро приходит им на помощь. Вспомним хотя бы истории с **WarCraft 2000**, **GL Quake**, подпольными серверами **Ultima Online** и массу других

hardcore gamer'a — самые веские. Действительно, ну кто же вытерпит, когда вместо третьей части фэнтезийного **WarCraft'a** предлагается футуристический **StarCraft**, новейшие технологии никак не имплантируются в старый и добрый **Quake I**, а на официальных серверах **UO** невозможно дать волю маниакальной страсти к убийствам и разрушению из-за лютых **GM'ов**? Кровь кипит от такой несправедливости, мысль становится предельно ясной. В душе — самые амбициозные задачи. Включается компьютер, запускается **Photoshop**, и работа закипела...

Возможно, через месяц-другой, не найдя единомышленников, человек остынет и, не рассчитав силы, позабудет

С **GameDale Entertainment**, небольшой некоммерческой студией по созданию компьютерных игр, мы познакомились заочно, в Интернете. **GD** основана нашим соотечественником, Дмитрием "**Solid Snake'om**", ныне живущим в уважаемой Швейцарии. Коллектив подобрался самым неформальным образом на основе заявок желающих. Этот способ подбора кадров сохраняется и сегодня. Попытаться вступить в группу достаточно легко — нужно лишь ответить на вопросы анкеты на <http://www.GameDale.com>. А вот дальше как поведет — если ответы устроят, вас примут в дружный интернациональный коллектив.

Теперь, когда мы немного представим, о ком идет речь, давайте поинтересуемся, какой хит подвергается сегодня "генной инженерии" в лабораториях в Game Dale?

Сравнительно недавно группа завершила разработку **Vault Runner: Fear No Robots**, а сейчас ведутся работы над двумя новыми проектами — над продолжением **Vault Runner** и онлайн-овой многопользовательской игрой "Хаос Онлайн".

Уже интересно? А вот и подробности.

Vault Runner: Fear No Robots

Эта игра стала первой в серии продолжений сюжетной линии **Fallout** от **Interplay**. Сделана она в ретро-стиле хорошо всем знакомых платформен-



ных приключений 80-х — **Load Runner** и **Prince of Persia**. В **VR** применяется слегка измененная оригинальная графика из **Fallout'a**, что позволяет разработчикам именовать игру **Fan-Art'om**, т.е. "творчеством фанатов" (поклонников) **Fallout'a**.

В **Vault Runner** нам предстоит забраться в Старый **Vault**, который не имеет даже порядкового номера и предположительно является единственным местом в Пустоши, где еще могут сохраниться какие-то ресурсы, позволяющие выжить небольшому селению нового Избранного. Однако **Vault**, несмотря на сильные разрушения в ходе Последнего Ядерного Конфликта, сохранил в определенной степени автономные системы защиты и не собирается отдавать свои сокровища просто так.

Игроку предстоит встретиться с автоматизированными охранными систе-



проявлений творчества сетевого андеграунда.

Обратите внимание — в каждом таком случае мотивы, побудившие любительские коллективы заняться "переработкой" коммерческих хитов, по мнению

свой порыв. Но бывает и совсем другая ситуация. Чтобы понять, о чем речь, нашим читателям будет небезынтересно познакомиться с любительской студией "**Game Dale**" ("Долина Игр"), чье имя, кстати, весьма созвучно названию нашего журнала.

? Расскажите, как **Game Dale** удается плодотворно работать, когда ее коллектив разбросан по разным странам?

GD: Да, наша группа действительно разобщена территориально, но не идейно! Хотя, признаюсь, для меня как руководителя группы бывает довольно сложно найти общий язык с людьми, которых я никогда в жизни не видел...

Тем не менее, мы вместе и стараемся делать все, чтобы наши занятия приносили творческое удовлетворение. В небольшой группе каждый активно задействованный участник (да, есть и весьма "пассивные" товарищи, но от них мы быстро избавляемся) делает то, в чем он хорошо разбирается. Практические навыки, желание делать игры и наличие свободного времени — вот основные моменты, позволяющие оставаться вместе, создавать что-то новое и интересное.

? По каким критериям вы отбираете людей для работы в **Game Dale**?

Если кратко, главное, чтобы человек был хороший! :-)) А если серьезно, то перед приемом человека в группу очень важно убедиться в том, что он хочет и МОЖЕТ что-то делать, а не просто экспериментирует со своим свободным временем. Мы всегда приветствуем желание чему-то научиться в группе, но так как для успеха важнее всего продуктивность, мы не можем брать тех, кто ничего не умеет.

Как говорится, "**survival of the fittest**" — "выживает сильнейший".

? Как вы оплачиваете счета, если все игровые проекты являются некоммерческими?

Game Dale приобрел "официальный вид" сравнительно недавно, когда я по личной инициативе решил наконец-то обзавестись коммерческим доменом первого уровня. До этого игры и развлекательные программы писались "в стол" и изредка размещались на серверах бесплатного программного обеспечения.

Сегодня проект по-прежнему является в основном личной инициативой, и все счета (оплата сайта, рекламы, расходных материалов) оплачиваю я сам. Находясь в Швейцарии, куда я попал из-за желания спокойной жизни и получения хоть каких-то приличных денег за работу, я, в общем-то, могу позволить себе эти расходы, тем более что создание игр и поддержка сайта являются главным хобби.

? Что послужило прототипом **CHAOS Online**?

Конечно, красной линией здесь проходит мир **Fallout**. Это очевидно, и спорить с этим я не буду, но одновременно этот факт подтверждается... не полностью. **Fallout**, конечно, произвел на меня неизгладимое впечатление

и повлиял на ход многих разработок, но мы немного устали от ощущения, что все, что мы делаем (пусть даже бесплатно), является собственностью **Interplay** или **MicroForte** как создателей оригинальной графики и идеи **Fallout**.

Поэтому было решено изменить завязку и первоначальную катастрофу, которая приведет игроков в жестокий мир "Хаоса Онлайн". Также наши весьма талантливые сценаристы (некоторым из которых едва минуло 11 лет!) с большим энтузиазмом работают над созданием оригинального мира "Хаоса Онлайн", не стараясь при этом скопировать все то, что мы видели в **Fallout**.

? Многие захотят предложить свои идеи, благо **CHAOS Online** находится на такой стадии, когда в проект еще можно вносить коррективы. Ведет ли **Game Dale** сбор и учет пожеланий потенциальных пользователей своей продукции?

Конечно. Мы всегда рады услышать четко сформулированные "зрелые" мнения. Но признаюсь, что таковых до сей поры мы получали мало, так что и воспользоваться пока было, по сути, нечем.

? И все-таки, можно ли считать **Vault Runner 2** не плагиатом, который преследуется по закону, а своеобразным модом (конверсией), лежащим в рамках законодательства об охране авторских и смежных прав?

мами **Vault** — патрульными роботами, которые сравнительно глупы, но если уж поймут, то пиши пропало... Развитие сюжета интересно тем, что роботов-охранников можно не только подорвать динамитом (большой дефицит в **Vault**!), но и обхитрить, и как-то обойти. Динамита будет все время катастрофически не хватать, а лабиринты **Vault** представляют собой довольно запутанную структуру — так что придется серьезно напрячься, чтобы выйти из переделки живым...

В игре реализован механизм сохранения и загрузки своего прогресса, действие сопровождается приятная **MP3** мелодия, да и знакомая графика из **Fallout** не даст заскучать.

Vault Runner доступна для свободного скачивания в разделе **Downloads** сайта **GAMEDALE**, а также ее можно найти на компакт-диске этого номера.

Vault Runner 2: Age of the Wasteland

Vault Runner 2 — это, конечно, не **Fallout 3**, хотя в ней также используется оригинальная графика **Black Isle Studios** и **MicroForte**. Не торопитесь с выводами о плагиате! Все гораздо тоньше, и в **Game Dale** никогда не ставили задачу как-то пожить или прославиться за чужой счет. Просто всем очень хотелось создать игру по любимой Вселенной. В результате, хоть "атмосфера" и графика в целом схожи с оригиналом, **Vault Runner 2** заметно отличается от **Fallout'a**, являясь куда более action-ориентированной, нежели прототип.

Сюжет **Vault Runner 2** основан на вселенной **Fallout**. После ядерного взрыва, накрывшего всю планету, наружу выбрались сотни мутантов, а многие города были погребены живо. Через какое-то время обстановка

на планете наладилась и образовалось т.н. Сообщество Цивилизованных Городов, объединившее Нью Рено, Новую Калифорнийскую Республику, **Vault** Сити и Сан-Франциско. Отнюдь не все захотели строить новый мир, кое-кто из выживших хранил старые обычаи. Вскоре Правительство узнало об этих маленьких общинах, владеющих огромной территорией, и вынесло вердикт: уничтожить непокорных!

Теплым солнечным утром в деревню давно умершего Избранного, построенную над Старым **Vault**, ворвались вооруженные убийцы Сообщества Цивилизованных Городов. Без каких-либо переговоров все, кто пытался оказать сопротивление, были безжалостно уничтожены. Остальных, как водится, увели в рабство. Наемники обчистили **Vault** и увезли все, что смогли забрать. Новый Избранный, не ведая о своей миссии, очнулся в луже собственной крови. С ужасом восстанавливая в памяти события прошедших часов, он понял, что в кровавой бойне выжил он один, да и то случайно. Перевязав раны, Избранный спустился в опустошенный разрушенный **Vault** в поисках того, что не унесли убийцы. Среди немногих жизненно необходимых в Пустоши вещей нашелся старый лазерный пистолет деда, батарейки к нему, да еще несколько мелочей. Отныне смысл жизни — месть за погибших, а единственная вера — надежда на то, что выжил кто-нибудь еще...

После этого вступления и начинается, собственно, игра, в которой нам предстоит пройти с огнем и мечом через восемь локаций Пустоши, включающих разрушенные Города, Дикую Местность и Замок Роботов, освободить соплеменников, захваченных в рабство, ну а в конце — убить известного мерзавца Фрэнка Хорригана,

умудрившегося-таки выжить в заварухе второго **Fallout'a**.

Проект был начат сравнительно давно, но ввиду ряда печальных обстоятельств пока еще далек от завершения. Полная версия **VR2** будет доступна для свободного скачивания на **Game Dale**.

Для особо нетерпеливых на нашем диске лежит демка **Vault Runner 2** (около трех мегабайт), предположительно не обладающая той динамикой и чувством настоящего action, который нас ждет в полной версии игры, но все же позволяющая еще раз заглянуть в хорошо знакомый мир Пост-Ядерной Пустоши.

CHAOS Online

Третий проект группы **Game Dale** — прямо-таки бальзам на сердце раздела "Онлайн". Мы вообще заранее любим все игры, в названии которых есть сочетание слов "онлайновый" и "бесплатный". Все это применимо и к **CHAOS Online** — гремучей смеси **MUD'a (Multi User Dungeon)** и **PBEM'a (Play By E-Mail)**.



Если кто подзабыл, характерной особенностью этих жанров является текстовая основа передачи сообщений между игроками и сервером. Это оз-

начает, что в игре фактически нет графики, присутствует только клиентский интерфейс, позволяющий выбирать то или иное действие, а также сообщать участнику игры о происходящих вокруг него событиях. Игроки помещаются в виртуальный мир ролевой системы, где каждый имеет свою "персоналию" — героя с уникальными характеристиками, выбранными участником в момент создания персонажа, — и где каждый предоставлен сам себе. Однако **CHAOS Online** не является **PBEM** в чистом виде — в ней будет и статичная графика, и многие оригинальные задумки, позволяющие сделать игровую вселенную многогранной.

Разработчики обещают, что в **CHAOS Online** можно будет гулять по миру, забредая время от времени в города, покупать и продавать вещи, украденные или подобранные где-то, можно будет наняться на работу к дельцу, который хочет обеспечить безопасность своего предприятия... Вариантов того, как жить в этой вселенной — море.

Как правило, в игре такого рода присутствует связующая нить — Главный Квест. В **CHAOS Online** можно забыть про него сразу после начала игры или же, наоборот, попытаться решить проблемы виртуального мира ценой собственной жизни.

Пока это все новости о **CHAOS Online**. Многие идеи до сих пор находятся в стадии обсуждения, попутно активно доводится "игровой мотор" (кстати, собственной разработки **Game Dale**), тестируется очередная версия игры. Но, повторюсь, проект еще очень молод. Если все будет хорошо, то к моменту выхода этого номера появится первая общедоступная бета-версия **CHAOS Online**. Зайдите на сайт группы и проверьте!

По закону преследуются ворованные продукты либо продукты с нарушением авторских прав, которые группа ПРОДАЕТ. Мы делаем это бесплатно, так что наша работа подпадает под раздел "**Fan-Art**", т.е. бесплатное творчество поклонников отдельно взятой игры. До тех пор, пока мы ее не продаем и не присваиваем себе права на графику и звуки, использованные в нашей игре, по закону это не преследуется.

? Что ж, наверное, это убедительные аргументы. Но все-таки, вы действовали с согласия разработчиков или без?

Без. Разработчики **Fallout** с нами не контактировали, и мы делали все сами, пользуясь здравым смыслом и знанием основ закона об авторских и смежных правах. Более того, перед тем как была начата разработка серии **Vault Runner**, я лично заявил о ней на официальном форуме **Interplay** и "спросил разрешения" у постоянно присутствующих там модераторов и представителей компании. Если бы в ответ мы получили хоть одно возражение или, скажем так, "предостережение", то, скорее всего, выбрали бы какой-нибудь более безобидный продукт для **Fan-Art'a**.

? Какими же "инструментами" работают в **Game Dale**?

Game Maker, **Photoshop**, **C++**, некоторые официально

распространяемые распаковщики графики **Fallout**, производимые другими МОД-группами, официальный редактор уровней к **Fallout Tactics**.

? Только ли графика использована? А откуда движок?

Использована "родная" графика и звуки. Движок полностью наш, т.е. бесплатный **Game Maker**, для которого мы написали алгоритм, весь код и описания объектов. Сам автор движка указал в своей программе "you can even sell your games", так что все в порядке! Мы гордимся своей работой, т.к. игровой мотор могут скачать все, но игр на нем все равно выходит мало. Все это потому, что мало иметь инструмент, нужно еще уметь им пользоваться. **Game Maker** обладает неплохим встроенным языком программирования (**GML**), который является подмножеством известного **C++**. Вот на нем-то мы игру и писали.

? Наверняка после прочтения этой заметки многие геймеры захотят попробовать свои силы в написании игр. Насколько подходит для этих целей упомянутый **Game Maker**?

Он, скажем так, "очень неплох". Более того, в настоящий момент я планирую предложить энтузиасту, создавшему этот игровой мотор, встать под крыло **GAMEDALE** и в дальнейшем финансировать его

разработки. Но это пока только планы. :-)

? Есть ли еще какие-то утилиты, подобные **Game Maker'u**, которые могли бы помочь начинающим разработчикам? И Интернет-адреса их сайтов, пожалуйста!

Лично я считаю, что программировать (в том числе и игры) лучше всего на каком-то полноценном языке или в среде разработки, таких как **Delphi**, **IDE** или **Visual C++**. Однако незачем изобретать велосипед для каких-то частных нужд. Именно поэтому мы сами отошли от использования **Delphi** и перешли на **Game Maker**.

Другими моторами я не увлекался — мне как-то сразу повезло с **GM**. Но так как **Game Maker** совершенно не приспособлен для создания популярных в наше время **3D** игр, могу посоветовать начинающим игроделам бесплатный движок **Morfit 3D** (www.morfit.com) или довольно мощный язык для программирования игр **Games Basic** (www.gamesbasic.com).

Вообще хотелось бы воспользоваться случаем и посоветовать начинающим создателям игр заняться для начала нормальным базовым программированием, овладеть основами, научиться понимать и моделировать программную логику и различные поведенческие алгоритмы, и уже потом переходить на игровые моторы и тому подобные "рудименты".

На GameLand Kali состоялся турнир по Unreal Tournament с участием Команды GameLand Kali (далее — Команда GK) и всех желающих. Первый приз достался участнику нашей команды, но главная интрига заключается, конечно же, не в этом...

GAMELAND KALI: ПЕРВЫЕ ПРИЗЕРЫ!

Иван Петрович

petrovich_ivan@mail.ru

Турнир проходил по многотуровой системе с суммированием очков за набранные места. Карты менялись случайным образом, ограничение боев по времени составляло 10 минут, по пингу играющих — 500 мс.

В финальном поединке сошлись капитан Команды **GK Kamikadze** (выделенная линия, пинг около 30-80 мс),

пресс-секретарь Команды **GK S.A.D.J** (модем, пинг 150-200 мс) и ведущий рубрики «Онлайн» **Dolser** (модем, пинг 150-300 мс). Понятно, что знатоки онлайн-игр предполагали безусловную победу **Kamikadze** (kamikad@chat.ru). Однако все оказалось не столь очевидно — поединок носил осторожный характер, фрагов было добыто немного и, благодаря контролю за временем, убедительную победу одержал... пресс-секретарь Команды **GK S.A.D.J** (sadj@gameland.ru)!!!

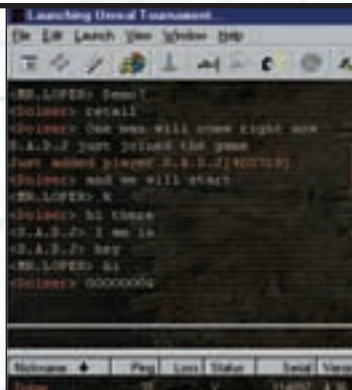
Победитель был сам немало удивлен таким успехом и, принимая поздравления в редакции, скромно сослался на «неблагоприятные условия связи, подведшие нашего капитана **Kamikadze** ближе к концу боя». Капитан же отвечал, что и второе место — это совсем неплохо, а Интернет — вещь непредсказуемая, к тому же пресс-секретарь в этот вечер был яв-

но в ударе. **Dolser** же, самым позорным образом не заработавший в финале ни флага, заявил, что и третье место — отнюдь не плохой результат в его преклонные годы, и смеяться над этим грешно.

Как мы и обещали, все победители награждены.

S.A.D.J получил 2 билета на шоу и лицензионную игру, а **Kamikadze** с **Dolser'ом** — по лицензионной игре. Вручен и один утешительный приз самому неудачливому бойцу (имя по понятным причинам не раскрывается).

Теперь пару слов о Команде **GK**. Этот турнир внес в нее некоторые изменения (кстати, нам требуются поклонники стратегических игр...). В силу малоактивности из Команды выведен **Tratill**. Появился новый игрок — **Son**. Он признанный мастер **Counter Strike'a** и будет проводить онлайн-



вые турниры по этой игре. Следите за объявлениями!

Тренировочные бои на **GameLand Kali** проводятся по будням, а турниры — каждую субботу в 21.30 по Москве. Победителям и самым активным пользователям **GameLand Kali** регулярно вручаются призы!

СЕКРЕТЫ СОЗДАНИЯ ИГРОВЫХ СЕРВЕРОВ

Хорошая локальная сеть (ЛС) — лучшее место для многопользовательских игр.

Владимир Карпов

sadj@gameland.ru

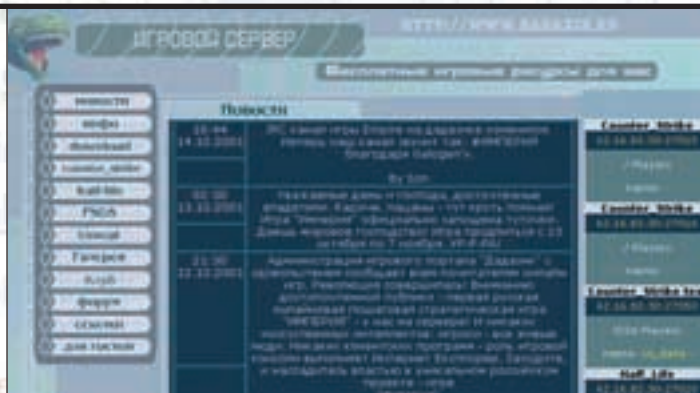
Приходит время, когда стандартная «локалка» уже не удовлетворяет всех пользователей потребностей и либо умирает, либо старается выйти на качественно новый уровень — подключиться к Всемирной Паутине. Такое развитие логично ведет к появлению онлайн-серверов, предоставляющих доступ к популярным играм. Один из них — **Dadazik.Ru** (www.dadazik.ru), запущенный около пяти месяцев назад на базе коптенской локальной сети в Москве.

Как вспоминают его основатели, развитие проекта было обычным: «главной проблемой являлось железо, компьютер под сервер...». Сам сервер готовился для обычной локальной игры, и никаких планов по подключению его к Интернету не было. Не стоит удивляться — дело в том, что в самом начале игра по ЛС многим кажется просто потрясающей, но со временем игроки надоедают друг другу. Каждый день на сервере обитают одни и те же люди. «Заходя на сервер, ты уже знаешь, кто и как играет, ничего нового не происходит — вот, в чем проблема», — говорит Алексей, первый администратор

Dadazik.Ru. Именно в этом кроется причина гибели большинства локальных сетей (в том числе и многих ЛС в районе автора этой заметки).

Выход из тупика только один — подключение к Интернет. Переход сервера из «локалки» в «онлайн» не представляет собой ничего сложного. Не будем вдаваться в технические подробности, а постараемся попроще обрисовать основные моменты создания игрового онлайн-сервера. Типичным примером послужит история того же **Dadazik.Ru**, возникшего на базе обычной ЛС.

Второй администратор **Dadazik.Ru** Геннадий (по непонятной причине фамилии администраторы огласке предавать не пожелали) вспоминает, что «за основу был взят компьютер на базе процессора Pentium II Dual — 350 МГц/1 Гб ОЗУ». «Многим кажется, что технические характеристики компьютера не играют важной роли для игрового процесса и главное — это связь с удаленными компьютерами. На самом деле, железу необходимо уделять основное внимание, о чем часто просто напросто забывают. Для покупки хорошего компьютера под сервер необходимо потратить до \$2000, хотя можно обойтись и \$1500...».



Также многое зависит и от трафика. Обычно пользователю нужно до 1.5 Кб в секунду (19200 бод). Так что одновременно 20 геймерам необходимо уже 384 Кбита в секунду, что в итоге обходится примерно в \$500/месяц! Следует отметить, что мы говорим лишь о 20 игроках, а это не так уж и много. Именно поэтому оптимальным вариантом является локальная сеть, так как кому-то одному взять на себя все финансовые затраты сервера очень трудно, да и в одиночку с возникающими по ходу создания игрового портала проблемами не справиться.

В зависимости от технических данных компьютера можно установить строго

определенное количество игр. Обычно все начинается с одной-двух самых популярных, позже список значительно расширяется. Самыми популярными играми в Интернете, конечно же, являются трехмерные **FPS (Counter-Strike, Unreal Tournament, Quake 3)**, так как на них можно тратить немного времени и вполне достаточно обычного подключения через модем. Со стратегиями дело обстоит гораздо сложнее. Например, двухчасовую игру в **StarCraft** может себе позволить далеко не каждый модемщик.

В основном успеха добиваются именно те сервера, которые предлагают поддержку наибольшего количества игр. Но

и здесь нельзя действовать бездумно. Отметим, что легче выбрать конкретную специализацию (например, **Half-Life** + **Counter-Strike**) и поддерживать две игры со всеми основными модами и режимами, чем семь "голых" игр. Как отметил Алексей, "кроме всего прочего, нельзя забывать и о том, что помимо вашего сервера существуют и другие, с которыми придется вести жесткую борьбу". Так, например, выдержать конкуренцию по **Quake** с такими игровыми серверами, как **Quake.Zone.Ru**, **Aha** или **Demos**, просто невозможно.

"На сервере постоянно находятся 15-20 игроков, и чтобы сразиться с ними, достаточно обычного доступа через модем. У нас можно встретить как москвичей, так и игроков из Германии и Украи-

ны", — сказал Алексей. Необходимо, чтобы ping не превышал 300 мс, иначе играть будет очень сложно.

Лицом сервера, без сомнения, является его **web-страничка**. Ведь о существовании игрового портала в основном узнают из нее. Стоит отметить, что игроки впоследствии практически на нее не заходят. Но это не значит, что на страничку не нужно обращать внимания. Конечно же, не стоит просить об одолжении Артемия Лебедева, но провести пару часов за **Web-редактором** просто необходимо.

Что касается получения прибыли с обычного игрового портала, то это, как рассказали нам администраторы **Dadazik.Ru**, "практически нереаль-

но". Надеяться можно только на рекламу, то есть на баннеры, но тогда все будет зависеть от того, сколько человек в день посещает сайт. То есть необходимо либо иметь посещаемость в 5000 пользователей в день, либо предоставлять множество дополнительных услуг (например, бесплатную альтернативу **Battle.Net**), но даже при этом есть риск остаться в минусе. Нужно помнить, что помимо вашего сервера есть и другие, а они денег за игру не берут. "Народ сейчас не готов платить за игру", — в один голос заявили Алексей и Геннадий.

Хотя здесь можно с ними и не согласиться. Так, например, международный игровой сервер **Kali.Net** работает уже много лет, и его владельцы

получают нормальную прибыль, потому что создали универсальную программу, которая дает пользователям максимальный комфорт для игр. Кстати, узнать о том, как получить доступ на **Kali**, вы можете в разделе "Кали" на www.gameland.ru.

Подводя итог, отметим, что создание собственного онлайн-игрового сервера — дело очень непростое. Сложность заключается даже не столько в финансовых затратах, хотя и они играют свою роль, сколько в умении грамотно спланировать и раскрутить сервер. Понятно, вначале придется действовать, обходясь лишь энтузиазмом, ну а что касается будущего процветания, то здесь все зависит только от вас и вашей команды!



DOWNLOAD: ПРОВЕРЕНО ЛИЧНО!

Иван Петрович

petrovich_ivan@mail.ru

Animagic GIF ver. 1.22

Интернет: <http://www.rtfsoft.com/animagic/index.html>

Размер: 590 Кб

Оценка: 9

Статус: Shareware

Animagic GIF — одна из многих утилит для создания анимированных **GIF'ов**, столь популярных в Интернете. Не обладая целым рядом особенностей, присущих ее многочисленным навороченным конкурентам (например, **Ulead GIF Animator**), эта программа имеет главное достоинство — она проста и ее освоение займет минимум времени. Именно поэтому **Animagic GIF** рекомендована для использования начинающими программистами в рамках проходящего Конкурса на Лучшую Любительскую Игру.

Необходимо сразу усвоить, что в **Animagic GIF** вы ничего не рисуете, а только "упаковываете" готовые статичные

кадры в анимированный **GIF-файл**, который к тому же оказывается "сжатым" на 30-80%. Все картинки нужно подготовить заранее (скажем, в **Adobe Photoshop**) и сохранить под разными именами.

Различные (не особо богатые) настройки программы **Animagic GIF**, с которы-



ми пользователь без труда разберется самостоятельно, позволяют менять кадры местами и задавать скорость анимации каждого кадра. Экспериментируя с настройками, можно добиться довольно впечатляющих результатов.

А теперь поговорим о работах, присланных на Конкурс на Лучшую Любительскую Игру. Пока мы можем отметить лишь Антона

Кучумова (trascher@mtu-net.ru), чью игру вы найдете на диске этого номера...

Game Diamond (Columns)

Интернет:

<http://d484822545.boom.ru/favorites.html>

Размер: 20 Кб

Оценка: 7

Статус: freeware

На первый взгляд кажется, что перед нами тетрис. Рука привычно жмет стрелки "влево-вправо" на клавиатуре, чтобы упаковать фигурки плотнее, но... они не хотят крутиться! От этих нажатий лишь меняется порядок цветных квадратиков, составляющих падающие в стакан полоски.

Позорно прозевав пару-тройку фигур и припомнив навыки игры в **Color Lines**, мы, наконец, понимаем, чего же хотел от нас автор. Одноцветные квадраты, сведенные по три и более воедино, исчезают, а игроку начисляются заветные очки. Что ж, вроде бы не так сложно. Пытаюсь раз, другой, третий, но больше 600 очков набрать не удается. За спиной уже толкаются: "Дай мне, у меня по-



лучится!" С неохотой закрываю **Columns**, пора за работу.

Игра простая, но увлекательная, не требует инсталляции и хорошо подходит для короткого отдыха за компьютером. Из минусов — отсутствие хоть какого-то описания (ну хотя бы клавиш управления), и, несомненно, не хватает таблицы рекордов, локальной или даже интернетовской.

MODERNART

КОМПЬЮТЕРНЫЕ ЦИФРОВЫЕ ИЗОБРАЖЕНИЯ
ДЛЯ ОФОРМЛЕНИЯ ВАШЕГО САЙТА,
ЖУРНАЛА, РЕКЛАМНОЙ КАМПАНИИ

www.modernart.ru

тел. 258-86-27, 928-60-89, 928-03-60

Сегодня
мы уделим
внимание одному
из главных моментов
в создании любой игры —
подготовке спрайтов
и фоновых изображений.

GAMEDALE: СДЕЛАЙ СВОЮ ИГРУ!

Дмитрий Ярандин

aka Solid Snake

Работа может показаться немного скучной, но поверьте — это только на первый взгляд, ведь создание и обработка графических заготовок иногда занимает (не поверите!) до 50% времени, планируемого на разработку проекта. Т.е. написание кода, разработка и тестирование алгоритмов поведения, вставка звуков, куча других работ — все это вместе взятое может сравниться с созданием графической базы!

В наше время игроку уже не очень-то интересно читать текстовые сообщения какого-то квеста, если действие не сопровождается динамичным action, отрыванием голов и брызгами анимированной крови. Но, конечно, это вопрос вкуса, и при создании собственной игры вам предстоит самостоятельно решить, какой уровень графической детализации стоит выбрать, какие объекты заслуживают особого внимания, а какими можно пренебречь.

Итак, как ПРАВИЛЬНО подготавливать спрайты для использования в системе **Game Maker**, где взять заготовки, как и чем их обрабатывать?

Начнем с главных постулатов применения графики в **GM**, не останавливаясь на общих моментах, которые мы обсуждали в прошлых выпусках журнала. Заметьте, что многие из перечисленных ниже правил совершенно справедливы и для других игровых систем. Некоторые постулаты своей простотой и очевидностью могут вызвать улыбку у профессионалов, но я позволю себе напомнить, что далеко не все люди — профессионалы. Эта информация специ-

ально для вас, начинающие любители игрового искусства.

Важные аксиомы:

1 Чем больше изображение персонажа (частный случай спрайта) и чем больше фаз анимации это изображение имеет, тем больше памяти и других ресурсов понадобится компьютеру для его «использования».

Если вы сделали умопомрачительно красивую анимацию всех возможных перемещений монстра по уровню, сам спрайт занимает у вас четверть экрана, а потом вы решили поместить в комнату сразу 10 экземпляров объекта с этим спрайтом — пожалуйста, не удивляйтесь тому, что игра страшно «тормозит», и не спрашивайте у меня почему...

2 В системе **Game Maker** все спрайты, принадлежащие одному и тому же объекту (например, спрайты перемещения персонажа в разные стороны), должны быть одного размера. Данный критерий НЕ обязателен, но ОЧЕНЬ желателен к соблюдению, т.к. для отображения спрайта на экране игровой мотор динамически выделяет определенный объем памяти, и ему будет намного проще оперировать с неизменной величиной, нежели каждый раз во время изменения направления движения объекта заново рассчитывать необходимый объем памяти. В лучшем случае при такой грубой ошибке графического дизайна вы получите существенное замедление системы, а в худшем — программа просто «зависнет» или «вылетит».

3 Главное достоинство спрайтов и часто требование к ним в игре — их прозрачность. Т.е. всем хочется видеть фоновое изображение позади вашего персонажа на

экране, а не черный прямоугольник непрозрачного фона, ограничивающий спрайт объекта. Для достижения этого простого, но необходимого эффекта, **Game Maker** предусматривает следующую особенность.

Цвет самого нижнего левого пикселя (точки) вашего спрайта будет принят системой за маску прозрачности. Не нужно путаться этой сложной фразой. Она всего-навсего означает, что все места спрайта, содержащие цвет левого нижнего пикселя картинки, будут на экране прозрачными.

Здесь следует обратить особое внимание на то, что полутона какого-либо цвета (например, серый цвет является полутонem черного) будут частично прозрачными. Т.е. если нижний левый пиксель спрайта черный, то он будет взят за образец маски прозрачности. Соответственно, все черные места спрайта станут прозрачными на экране. Но если в одежде персонажа присутствует темно-серый или черный цвет, он тоже может быть заменен прозрачной маской! Поэтому, создавая спрайты с расчетом четко очертить границу прозрачности вокруг объекта без потери качества изображения, выбирайте ЯРКИЕ и КОНТРАСТНЫЕ цвета, не входящие ни в один из полутонem, изображающих сам персонаж. Не волнуйтесь, если на данный момент все еще не очень понятна теория цветовой зависимости, — мы вернемся к этому моменту позже и на практике.

Плавно переходя от необходимой теории к подготовке графических ресурсов для нашей игры, давайте задумаемся — а где же взять эти самые спрайты? Хороший вопрос. И своевременный. Я сам им зада-

вался неоднократно. Конечно, многое в игре решает идея, код и алгоритм поведения персонажей, но как ни крути, без красивой графики далеко не уйдешь, а чтобы профессионально и классно рисовать самому, нужны годы специальной практики. Есть над чем призадуматься...

Давайте остановимся на самом простом способе получения спрайтов для игры — их поиске в Интернете. Да-да, я знаю, что при всем обилии различных ресурсов и бесплатного клипарта, большинство доступных картинок либо откровенно «никакие», либо коммерческие (т.е. те, которые вы, по-хорошему говоря, не имеете права использовать в своих играх).

Здесь, как обычно, возможны два пути (разумеется, отвергая третий, самый очевидный — нарисовать все самому). Первый путь: искать дальше, пока не встретится что-то приличное и бесплатное. И второй: несмотря на юридические ограничения, защитить свою игру статусом «Фан-Арта» (некоммерческого творчества поклонников игры) и смело использовать оригинальную коммерческую графику, например, того же **Fallout'a**. Так, помнится, мы сделали с нашим, ныне закрытым, проектом **Vault Runner...**

Но, честно говоря, второй путь я не советую по одной простой причине — выпустив игру на чужой графике, вы должны быть готовы к тому, что этот продукт (быть может, очень и очень неплохой) НИКОГДА не будет принадлежать вам. Вы всегда и везде должны будете писать крупными буквами, что ВСЕ права на графику принадлежат другой компании, и ко всему прочему вы сразу можете забыть о возможности эту игру когда-либо продать.

КОНКУРС НА ЛУЧШУЮ ЛЮБИТЕЛЬСКУЮ ИГРУ

«Страна Игр» и **GAMEDALE Entertainment** предлагают всем желающим принять участие в проводимом конкурсе на лучший любительский игровой проект. Вы можете представить как самостоятельную разработку, так и игру, сделанную в соответствии с рекомендациями Дмитрия Ярандина.

Цель Конкурса — поддержка отечественных программистов-любителей и популяризация созданных ими игровых продуктов.

Условия проведения Конкурса

- 1 Жанр игры — любой.
- 2 К рассмотрению принимаются игры, созданные в период с 1996 года по настоящее время.
- 3 Сроки представления проектов — до 31 декабря 2001 года.
- 4 Оценка проекта осуществляется жюри из представителей редакции «Страны Игр» и группы

GAMEDALE Entertainment. Мнение жюри окончательное и обжалованию не подлежит.

Публикация проектов Конкурса

Все работающие игры, представленные к Конкурсу, не нарушающие общественную нравственность и отобранные жюри, будут рецензированы и опубликованы на компакт-диске «Страны Игр». В специальных разделах сайтов **GAMELAND Online** и **GAMEDALE Entertainment** будут даны ссылки на странички разработчиков.

Для участия в Конкурсе необходимо прислать Заявку на электронный адрес dolser@gameland.ru (с пометкой в поле **Subj/Тема** «Любительская Игра»), включающую:

- 1 Имя автора или название группы разработчиков.
- 2 URL дистрибутива игры.
- 3 Краткое описание игры (укажите название, жанр, операционные системы, год создания, размер дис-

трибутива, краткий сюжет). По желанию можно указать основные клавиши управления, коды, количество уровней и т.п.

1 Два скриншота, представительно демонстрирующие реальные игровые экраны с основными моментами действия (GIF формат, размер файлов до 60 Кб).

4 Выраженное автором (владельцем прав) согласие на распространение игры на указанных выше условиях.

Призы

Гран-при — 3000 рублей
Первый приз — 1000 рублей
2-ое место — 500 рублей

3-10-ое место — поощрительные призы (игры, компьютерные аксессуары, футболки и т.п.)

ВНИМАНИЕ: Всем победителям будет предложена работа над игровыми проектами студии **GAMEDALE Entertainment** (Швейцария)!

Первый путь долгого поиска немного сложнее и утомительнее, но зато уж если вы найдете красивые готовые спрайты, в документации которых крупными буквами написано **"Free for Use"**, считайте, что вам крупно повезло.

В будущем вам придется самостоятельно выбрать один из способов получения графики для игр. Ну а сейчас, в рамках нашего учебного проекта, мы будем использовать абсолютно бесплатные и очень приличные спрайты, которые я заготовил для читателей журнала заранее (потратив приличное время на поиски в Интернете). Они лежат в архиве **"graphicsarch.zip"** на диске этого номера.

Для обработки и прочей подготовки спрайтов к вставке в игру я рекомендую графический редактор **Adobe Photoshop** версии **4.0** и выше и программу создания анимированных **GIF'ов Animagic GIF** (пробную версию можно скачать на <http://www.rtdsoft.com/animagic/index.html>).

Я расскажу, какие конкретно операции предстоит сделать в этих двух программах, но, пожалуйста, не рассчитывайте на полный курс обучения работе в Photoshop — эта обширная тема лежит за пределами нашей серии публикаций.

Начнем с того, что четко представим, что КОНКРЕТНО мы хотим изобразить на экране? О чем наша игра, какие спрайты понадобятся, будут ли в игре противники и как они должны выглядеть?

Для начала предлагаю ориентироваться на стандартное платформенное приключение, где будет один положительный герой, которому предстоит пройти серию уровней, собирая призы, убивая монстров и прыгая с платформы на платформу, стараясь не попасть в неприятности. Такой сценарий, надеюсь, устроит любого.

Таким образом, нам понадобится несколько спрайтов анимации персонажа (как минимум — влево/вправо, вверх/вниз), анимация выстрела (да, наш парень будет вооружен!) и смерти. Создав картинки для главного героя, можно будет делать монстров, призы и оформлять уровни. Вот по такой схеме мы и будем работать.

Готовы? Поехали!

Распакуйте на жесткий диск компьютера архив с графикой учебного проекта. В списке директорий найдите **"Player"** (Игрок), затем **"Movement"** (Перемещение). В этой директории вы увидите несколько **BMP-файлов**. Это оригинальные наборы спрайтов перемещений (изначально нарисованные не мной). Загрузите **Adobe Photoshop** и откройте в нем файл **"standing01.bmp"** (Рис. 1).

Оставляя большую свободу для творчества, мы возьмем только одно изображение для спрайта, который будет присвоен объекту в тот момент, когда персонаж стоит на месте. Тонкие черные полоски вокруг изображений, изображающие как бы "рамки", помогут нам с вы-



сокой точностью вырезать спрайт из общего набора.

Выбрав **"Rectangular Selection Tool"** в палитре инструментов **Photoshop'a**, аккуратно выделите прямоугольной рамкой весь спрайт таким образом, чтобы ограничивающие полоски НЕ попали в поле выделения, но послужили "направляющими" в этом процессе. Теперь в меню **"Edit"** нажмите **"Copy"**. Выделенный фрагмент общего набора изображений помещен в буфер обмена.

Теперь создадим новый документ/картинку, выбрав **"File" -> "New"**. Появится форма задания параметров картинки. **Photoshop** хорош тем, что в момент создания нового изображения он помнит размеры скопированного изображения, находящегося в буфере. Нажмите **"OK"** и в созданный пустой документ вставьте содержимое буфера при помощи пункта меню **"Edit" -> "Paste"**. Мы получили спрайт нашего человечка, спокойно стоящего на месте (Рис. 2).



Нажимая клавиши **CTRL** и **[+]** вместе, вы можете приблизить изображение, чтобы убедиться в том, что фон представляет собой чистое зеленое поле и ограничивающая его черная рамка не вошла в нашу скопированную область.

Не забывайте, раз мы решили делать все качественно, то все последующие спрайты, относящиеся к объекту главного героя, должны быть одного размера! Для того чтобы вычислить фактические размеры нашего статичного спрайта и/или изменить их, выберите пункт меню **"Image" -> "Image Size"**. В появившемся окне вы увидите поля **"Width"** (Ширина) и **"Height"** (Высота). Также обратите внимание на единицы исчисления — нужно, чтобы размеры картинки отображались в пикселях (так в дальнейшем будет удобнее считать).

Коллекция спрайтов, из которой вы только что вырезали изображение героя, организована таким образом, чтобы максимально облегчить жизнь разработчика. Каждая картинка из набора представлена в условном квадрате. Если вы вырезали героя аккуратно (а я советую ВСЕ в этой работе делать аккуратно...) и не захватили черные полоски ограничивающей рамки, у вас должно было полу-

читься изображение приблизительно 94x94 пикселя.

Лично я ничего против этого размера не имею, но хочу напомнить, что нам (т.е. вам...) предстоит сделать еще много картинок героя... Некоторым может показаться разумным "подогнать" все картинки под единую размерную маску — число, с которым было бы проще оперировать в дальнейшем. Какие размеры сразу приходят на ум в нашем случае? Правильно — 100x100 пикселей. Для того чтобы изменить текущие размеры героя, в том же окне введите новую ширину спрайта — 100 пикселей. Высота должна будет выровняться самостоятельно. Нажмите **"OK"**.

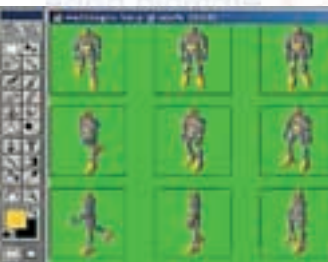
Вот таким образом мы вместе подготовили один спрайт из множества необходимых для нашей работы. Несмотря на то, что в нашем случае все спрайты вы можете найти в заготовках на **CD-ROM'e** этого номера журнала и сразу приступить к созданию игры, я настоятельно рекомендую поупражняться в этом процессе, т.к. именно эта рутина и составляет ОГРОМНУЮ часть "игродельческой" жизни.

«А как же делать анимированные спрайты?» — спросите вы. Примерно так же.

Для начала четко представьте себе, что анимированный спрайт есть ничто иное, как набор "кадров" (статичных спрайтов, фаз анимации), расположенных в нужном порядке и прокручиваемых один за другим в замкнутом режиме. Как делать эти самые "кадры", вы поняли из предыдущего более чем подробного примера. Ну а как упаковать их в единый **GIF-файл**, я сейчас расскажу.

Нам понадобится вторая программа — **Animagic GIF**. Она не обладает целым рядом особенностей, присущих ее многочисленным конкурентам (например, **Ulead GIF Animator**), но в то же время она проста, и ее освоение займет наименьшее время.

Необходимо сразу усвоить, что в этой программе вы ничего не рисуете, а только "упаковываете" готовые статичные кадры в анимированный **GIF-файл**. Все статичные картинки нужно подготовить заранее в **Adobe Photoshop** и сохранить под разными именами для финаль-

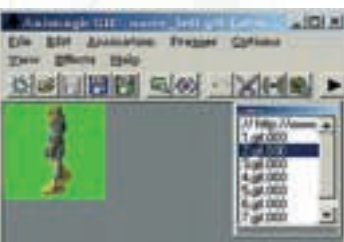


ной компоновки (Рис. 3).

В качестве примера возьмем анимацию перемещения героя влево. Выберите кадры пофазовой анимации для этого направления из файла **"walking01.bmp"**. Следуя приведенному выше описанию, в **Adobe Photoshop** создайте серию статичных картинок одного размера, каж-

дая из которых будет отражать постепенное перемещение персонажа. На нашем диске это файлы **"left1.gif"**, **"left2.gif"**, ..., **"left8.gif"**.

Когда все файлы будут готовы, загрузите **Animagic GIF** и в меню **"File"** выберите опцию **"Append Frame"** (Добавить кадр). Если наш анимированный **GIF** пока не имеет ни одного кадра, этот кадр станет первым. Повторите операцию



для всех остальных заготовленных кадров (Рис. 4).

Нажав кнопку **"Play"** на панели инструментов, вы должны увидеть, как герой довольно резво бежит влево. Здорово, да?

Различные (не особо богатые) настройки программы **Animagic GIF**, с которыми вы без труда разберетесь самостоятельно, позволяют менять кадры местами и задавать скорость анимации для каждого из них. Экспериментируя с настройками, можно добиться довольно впечатляющих результатов.

Вот, собственно, и все хитрости, которые необходимо знать для благополучного и самостоятельного создания графики персонажей и последующего применения ее в игровом моторе **Game Maker**. Абсолютно теми же методами создаются спрайты противников (или, если хотите, монстров). В нашем примере мы не будем делать их очень необычными (впрочем, это на вашей совести — если хотите победить в Конкурсе, придумайте что-нибудь сами!), а просто возьмем аналогичное изображение человечка, только другого цвета.

Очевидно, что созданием спрайтов для персонажей графическая база игры не ограничивается. Но, как я и сказал в начале, этот процесс займет у нас некоторое время. В следующей статье мы научимся создавать фоновые изображения для комнат, после чего смело возьмемся непосредственно за программирование.

Напоследок хочу заметить, что в рамках Конкурса на Лучшую Игру, объявленного **"Страной Игр"** и моей группой **GAMEDALE Entertainment**, я расскажу лишь об основных этапах игрового проекта, а также дам достаточно сведений, чтобы вы могли продолжить разработку самостоятельно. Однако оценивать мы будем НЕ ТО, насколько точно вы выполняли инструкции, данные в этой серии статей, а ваш авторский взнос в проект — то, насколько оригинально вы реализовали описываемую мной идею игры, насколько впечатляюще оформили уровни и как нестандартно подошли к проекту в целом.

Успехов, и до новых встреч!



RED FACTION

Дополнительная информация:

http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF7515

Илья
Сергей

Administration Entrance

Поднимаясь по лестнице, я слушал очередные наставления Эос и Хендрикса. Насколько я понял, этого гада Грифона нужно взять живым. Ну ничего, я это Эос еще припомню. А пока придется действовать тихо. Если Хендрикс не врет, Грифон находится на третьем этаже комплекса. Взяв его в плен, я должен буду встретиться с отрядом Ориона, посланным Эос мне на помощь. От лестницы я свернул налево. В довольно просторном холле было целых два лифта, но попасть туда незамеченным было невозможно: у обоих стояли охранники. Пришлось искать другую дорогу. Гуляя по комплексу, я несколько раз остановился. Первый раз, чтобы получше рассмотреть собственную физиономию на плакате. Всего 25000 за мою голову? Дешево же они меня ценят... Второй раз я остановился, чтобы поглядеть на маленькую машинку, снующую туда-сюда по полу. И наконец, заслушавшись разговором двух служащих о восстании шахтеров, я чуть было не попался прогуливающемуся рядом охраннику. Из двухэтажного холла, где происходил сей преинтересный разговор, я попал в рабочий офис, представлявший собой некое подобие лабиринта. Укрываясь за стенками компьютерных отделов и незаметно выглядывая из-за угла, я смог избежать пытливых взглядов охранников и без приключений добраться до лифта. Первый уровень волчьего логова пройден. Надеюсь, дамочка в офисе ничего не заподозрила.

Corporate HQ

Как только я поднялся на второй этаж, Хендрикс сообщил о приготовленном для меня сюрпризе. Все, что мне нужно

сделать — это пройти влево по нижнему коридору и свернуть в дверь налево. А, так вот ты какой! Дружба дружбой, а пуленепробиваемым стеклом все-таки отгородился! Больше на этаже ничего интересного не было, и я без промедления направился по коридору к следующему лифту. Впереди была встреча с Грифоном.

Executive Suites

На третьем этаже туда-сюда сновали элитные охранники. Добравшись до зала с бассейном, я осмотрелся по сторонам. Прямо мне не пройти — охранник обязательно заподозрит неладное. Справа от двери висела табличка с именем моего клиента. Ага, туда-то нам и нужно. Не обращая внимания на вопли секретарши, я прошествовал внутрь, извлекая пистолет из кобуры. Далее события развивались несколько в ином ключе, чем я полагал. Этот тип пообещал рассказать Эос нечто очень важное при условии, что я его не трону. Ох, и не нравилась мне его рожа. Но в этот раз пришлось рискнуть. Проверив, снят ли пистолет с предохранителя, я вышел из офиса вслед за Грифоном. Как же миновать охранника, стерегущего коридор? А, придумал! Выйдя из офиса, я без лишних слов направился в женский туалет. Это вызвало вполне оправданное удивление со стороны охранника, который направился прямоком за мной. Ох, зря... Спрятав пистолет под пиджак, я окликнул моего пленника, и мы направились в коридор. Дойдя до неработающего лифта, мы свернули направо. Наконец-то, мой привычный костюм и мой любимый дробовик!

Maintenance Entrance

Выйдя из комплекса, мы наткнулись на силовое поле. Пленник, не долго думая, предъявил себя камерам слежения, в



следствие чего поле было деактивировано. "Теперь беги!" — сказал он. Перестреляв охранников в следующем зале, я приобрел новый вид оружия — легкий автомат. Отличная штука, скажу я вам! Лестница, открывающаяся кнопкой на стене, позволила мне подняться к пульту управления и отключить следующее силовое поле. Хендрикс сообщил, что я приближаюсь к депо по производству роботов и скоро встречу с отрядом Эос. Небольшая перестрелка в зале со странными агрегатами, парящими в воздухе, — и в моих руках оказался старый добрый автомат. Эос вновь вышла на связь, сообщив о том, что до встречи осталось совсем чуть-чуть. Главное — сохранить Грифона живым.

Fighter Docking Bay

В очередном зале с ящиками после короткой перестрелки Грифон показал мне секретный проход, скрытый за одним из ящиков. Положительно, этот парень нравился бы мне, не будь он таким занудой! У очередного КПП Грифон вновь предъявил себя камере наблюдения. Дверь открылась, но, видно, враги что-то заподозрили и открыли по Гри-

фону огонь на поражение. Бедняга отделался всего лишь царапиной. К блоку полетела граната, и вскоре в живых там остались лишь я и мой пленник. Пройдя к пульту управления через дыру, оставленную взрывом гранаты, я открыл проход дальше, к подъемнику.

И тут начался апокалипсис! Со всех сторон в нас полетел смертоносный свинец и ракеты. "Сидеть в кабине!" — рыкнул я пленнику, а сам ринулся в бой. Первым делом я нейтрализовал ракетчика. Оглядевшись, я увидел в середине зала летательный аппарат. Вот это удача! Грифон не выполнил моего приказа. Оказавшись в кабине, я увидел, что он уже ждет меня там. Перестреляв оставшихся врагов, я поднял машину к потолку зала и вылетел в проход шахты.

Fighter Testing Grounds

Управлять летательным аппаратом оказалось ничуть не сложнее, чем подводной лодкой. В проходах шахты мне встретилось несколько аналогичных агрегатов, которые я уничтожил без особого труда. После избиения младенцев





(то есть охранников) в огромном зале, мы с пленником выскочили из аппарата и со всех ног кинулись к лифту.

Refuse Disposal Plant

Когда мы спустились, Грифон тут же припустил куда-то влево. Почуввав неладное, я кинулся за ним. Но не было повода волноваться. Пленник привел меня к пульта управления какой-то шахтой. Одна кнопка включала вентилятор, другая ненадолго открывала котлован, в котором виднелись языки пламени. По всей видимости, здесь сжигали мусор. Оставив пленника в покое (куда он денется!), я отправился исследовать этаж. В большом зале я был атакован боевым роботом. Пара выстрелов в его сторону не произвела никакого эффекта. Заметив по бокам зала лестницы, я взобрался под потолок, где смог найти некоторое количество амуниции в ящиках. Робот не отставал ни на шаг. "Попробуй заманить робота в ловушку", — прозвучал голос в наушниках. Пробежав до зала с котлованом, я пулей взлетел вверх по лестнице к пульту и ударил по обоим кнопкам почти одновременно. Сильная струя воздуха, нагнетаемого вентилятором, стала гнать робота вниз, в котлован. Через пять секунд прозвучал взрыв. Дело было сделано. Стараясь не обращать внимания на шуточки Грифона, я двинулся дальше и столкнулся нос к носу... с Орионом! Где его, черт возьми,

носило?! Так или иначе, этот зануда Грифон больше не будет мне надоедать. Перед тем как двинуться дальше, я прогулялся по этажу и пополнил запас амуниции в комнатах, прилегающих к залу, где я встретил робота. Временами на меня нападали его уменьшенные копии, но этим ребятам хватало дуплета в упор, чтобы прекратить свое существование. В последний раз я открыл котлован, где уже не было видно пламени (очевидно, взрыв робота что-то разрушил), спустился туда и нырнул в узенький проход.

Medical Research

Хендрик посоветовал проползти до конца вентиляционной трубы. Дойдя до тупика, я дождался, пока медсестра выйдет из палаты, после чего спрыгнул на пол. Теперь нужно раздобыть халат. Выйдя из палаты, я вошел в дверь справа. А вот и халат. Правда, опять придется оставить все оружие, кроме пистолета. По коридору ходил охранник. Стараясь не мозолить ему глаза, я выбрался в основной холл. В закутке у правой двери дежурили два охранника. Я вошел в левую дверь. Эос подкинула новую работенку — захватить некоего Капека. Пройдя по коридору, я поднялся в операционную. "Ты опоздал", — заявил мне врач, — "сходи за органами!" Вместе с медсестрой я спустился за банкой с органами, но в операционную не пошел, а свернул налево, в новое отделение.



Интернет-магазин с доставкой

e-shop

<http://www.e-shop.ru>

СВЫШЕ 1000 ФИЛЬМОВ
ВСЕХ ЖАНРОВ

Заказ DVD фильмов по интернету круглосуточно:

<http://www.e-shop.ru>

e-mail: sales@e-shop.ru

Заказы по телефону можно сделать
с 10.00 до 19.00 без выходных

(095) 798-8627, (095) 928-6089,
(095) 928-0360, (812) 276-4679

\$42.99

Final Fantasy: The Spirits Within (Special Edition) 2DVD

<p>\$189.99</p> <p>NEW</p> <p>X-Files: The Complete Fourth Season (7 DVD)</p>	<p>\$85.99</p> <p>Urutsukidoji: Perfect Collection (2 DVD)</p>	<p>\$45.99</p> <p>Sakura Wars</p>	<p>\$42.99</p> <p>HOT!</p> <p>Spaceballs</p>
<p>\$27.99</p> <p>Траффик</p>	<p>\$27.99</p> <p>Кредующийся Тигр, Затаившийся Дракон</p>	<p>\$28.99</p> <p>Наблюдатель</p>	<p>\$27.99</p> <p>Шоколад / Chocolate</p>
<p>\$27.99</p> <p>Подземелье Драконов</p>	<p>\$27.99</p> <p>Неуязвимый</p>	<p>\$27.99</p> <p>Правила боя</p>	<p>\$27.99</p> <p>Крокодил Данди в Лос-Анжелесе</p>

Cryogenic Storage

Спрятавшись от охранника, прогуливающегося по нижнему уровню за дверью слева, я дождался, пока он повернет, и проследовал за ним до конца коридора.

Капек's Lair

Чтобы проникнуть к Капеку, мне нужна была карточка. А карточка находилась у администратора. Идем добывать... К администратору меня не пустили. Я проверил пистолет под халатом... Нет, это не наш метод. Зайдя в операционную, я отдал врачу банку с органами и получил от него наноканистру, с которой и отправился обратно.



Cryogenic Storage

Свернув в первую дверь справа, я отдал полученную мною наноканистру. В обмен на это я получил право наведаться к администратору.

Капек's Lair

В этот раз все прошло без осложнений. Администратор принял меня. Какой-то вялый тип казался. Не отреагировал даже на выдернутый из-под халата пистолет. Так и остался сидеть с каменным лицом. Поди, и сейчас еще так сидит. Карточка открыла мне проход в дверь слева от офиса администратора — прямиком к Капеку.

В коридоре стоял охранник. Стоял таким образом, что мимо него мне было ну никак не пройти. Пришлось расчехлить пистолет. Этот охранник и его дружок пополнили мой боезапас парой пистолетных обойм. В следующем зале мне пришлось разделаться еще с двумя. Когда стало потише, я поднялся наверх и встретился с Капексом. Боже, ну и физиономия! Ну, получай, гад, за свои эксперименты! Но странное дело — Капек каким-то образом вызвал вокруг себя защитное поле, и мои пули не причинили ему никакого вреда. Поглумившись немного, Капек решил меня покинуть. "Врешь, не уедешь!" — думал я, уже на бегу подхватывая скафандр и оружие.

Cavern Entrance

И вот тут-то началась гонка! Выбежав из пещеры, я заметил справа ускользающую силуэт, окруженный силовым полем, и без промедления ринулся за ним. Прямо на меня вылетели два охранника, которые так и остались лежать на холодном полу. Я еще не успел передернуть цевье дробовика, когда

на меня наскочила какая-то зверушка. Симпатичная такая, метра полтора ростом. В другое время, я бы обязательно рассмотрел ее, но сейчас меня куда больше интересовал Капек. Влепив ей дуэтом промеж глаз для верности, я побежал дальше. Никто из зверушек и охранников не мог остановить меня сейчас. Внезапно пещера кончилась — я выбежал к каньону и понял, что Капек меня надул. С противоположной стороны по мне вели огонь два снайпера и один ракетчик. "Клин клином вышибают", — подумал я и грациозно снял всех троих из снайперской же винтовки.

Underwater Cavern

Хорошо, что я вовремя услышал топот ног сзади, и появление двух охранников не было для меня неожиданностью. Скорее, неожиданностью стал для них тот град свинца, что я пустил им навстречу. Оказавшись в воде, я немедленно вынул пистолет, и, как тут же выяснилось, не зря — в подводном зале меня дождалась огромная рыба. Точь-точь такая, какую я превратил в фарш, будучи в чреве субмарины. Только сейчас вокруг меня не было спасительного металла, и разбираться пришлось своими силами. Выпрыгнув из воды, я пустил пару пуль из снайперки в двух запоздавших преследователей и скрылся в коридоре справа.

The Artifact

Взглянув вниз, я увидел весьма интересную картину. Несколько зверушек тщательно пытались спастись от струй горячего газа, то и дело ударявших из-под земли. Вдоволь посмеявшись, я двинулся дальше. По пути мне пришлось отбиваться от толп представителей местной фауны. В результате я оказался у той самой площадки, которую несколько минут назад наблюдал сверху. Мне отнюдь не хотелось повторить участь зверушек, и я, отчаянно маневрируя, добрался до противоположного края площадки. Наушники голосом Эос сказали, что помощь идет...

Waterfall!

Огибая водопад и время от времени отмахиваясь от не в меру любопытных зверушек, я слушал очередные наставления Хендрикса о том, как поймать Капека. Внезапно беглец сам дал о себе знать: "А, Паркер, добро пожаловать в мой зоопарк!" Что бы это могло значить?

Капек's Zoo

В большом зале стоял джип. Не долго думая, я залез в него и погнал по коридорам пещеры. Немногочисленные охранники не представляли опасности для бронированной машины — человеческая плоть легко распозалась под ее колесами. В одно место не в меру ретивый инженер закрыл передо мной ворота. Пришлось применить ракетницу, чтобы расчистить себе путь. Внезапно я наткнулся на огромный зал, по которому бегали какие-то мутанты. "Узнаешь друзей?" — прохихикал Капек. Ну ничего, гад, я до тебя еще доберусь. Пристрелив этих полулюдей (думаю, им уже было все равно), я прыгнул в джип и двинулся дальше.

Icy Underwater Cavern

Выехав к каньону, я пересел за станковый пулемет, установленный в джипе, и расчистил себе дорогу. Впереди был мост. Добравшись до середины, я осознал, что дальше могу и не доехать. Внезапно рядом громыхнул взрыв, и мой джип обрушился в воду. Выбраться было бесполезно. Я выдернул из кобуры пистолет и поплыл в подводный туннель.

Icy Sub Bay

В подводном зале произошло очередное сражение с огромной рыбой. Бедняжка... Она не знала, с кем связалась. Сверху меня уже поливали свинцом. Выскочив из бассейна, я держал в руках автомат, который незамедлительно пустил в ход. Кнопка на стене спустила на воду подводную лодку, которой я воспользовался, направившись в подводный проход. Всплыв в новом бассейне и разделавшись с охранниками, я направился в единственный проход.

Worm Food

Шагая по ледяной пещере, я услышал утробный рык. "Кое-что проголодалось, Паркер!" — прогнусавил Капек. Что он мне там приготовил?..

Как оказалось, не так страшен черт, как его малюют. Огромных размеров Червя, плюющемуся зеленой, хватило пяти ракет в наглую рожу, чтобы прекратить свое существование.

Lab Entrance

Войти в лаборатории оказалось сравнительно просто. Толпы охранников



меня уже не пугали, и через их кордоны я пробрался легко и непринужденно.

Nanotech Lab

В этом комплексе располагалось множество клеток с животными и людьми. В одной сидел живой еще шахтер. Я выпустил беднягу. С боями я преодолевал зал за залом, пока, наконец, не оказался у лифта.

Капек's Inner Sanctum

Стоило выйти из лифта, как на меня тут же набросилось несколько охранников. Расправиться с ними не составило большого труда. Миновав несколько пролетов лестницы, я спустился в большой зал. Капек, какая встреча! Эос, и ты здесь? Что у нас на повестке дня? Капек, окруженный силовым полем, летал под потолком, стреляя в меня какой-то энергетической дрянью. Мы с Эос палили в него изо всех стволов — скорее от безысходности, понимая, что силовое поле нам не пробить. Каково же было наше удивление, когда поле вокруг Капека внезапно затрещало и исчезло! Мы победили. Но праздновать победу было рано. Мутант-старикашка не отдал антидот, а вместо этого активировал механизм самоуничтожения. Не теряя времени, я нырнул в проход в стене, тот, откуда появилась Эос, и выбежал в каньон.

Grand Canyon

На небольшом пятачке меня уже ждал наш человек, сидящий за рулем джипа. "Вы Паркер? Прыгайте сюда скорее!" Сев за пулемет, я тут же пустил его в ход. По пути нам попадались многочисленные патрули, которые я легко выводил в расход. Пару раз встречались снайперы, но и они не могли задержать нас. Несколько солдат были вооружены какой-то интересной винтовкой — нечто среднее между штурмовой и снайперской. Я прыгнул с джипа и на ходу подобрал несколько экзоплассов. Авось, пригодится! Хендрикс сообщил, что где-то поблизости есть туннель. Действительно, за большим валуном виднелась небольшая ниша. На ходу прыгнув с джипа, я подбежал к ней и, измерив на глаз ее глубину, прыгнул вниз.

Dry Tunnel

Я довольно долго упражнялся в стрельбе по дальним мишеням из но-



венькой винтовки, прыгая при этом с уступа на уступ и выслушивая плохие новости в исполнении Хендрикса. Во-первых, пропала связь с Эос. Но это, по словам Хендрикса, еще не самое худшее. Хуже всего то, что корпорация **Ultor** имеет в своем распоряжении орбитальные лазеры, которые она не замедлит пустить в ход. Разумеется, мне нужно попытаться что-то сделать. В конце концов я оказался на уступе рядом с решеткой. Открыв ее, а прыгнул в проход и пополз по узкой трубе.

Grand Canyon

Приятная поездка в вагончике немного успокоила мои воспаленные нервы и дала возможность отдохнуть указательному пальцу правой руки. Жаль, что она закончилась очередной стычкой.

Communications Center

Чтобы добраться до нужной консоли, я должен был подняться на верхний этаж Центра Связи. Заблудиться было невозможно. Я шагал через блокпосты, прорывая одну линию обороны за другой. В большом зале с подъемником произошла перестрелка с несколькими весьма серьезно настроенными солдатами. Хендрикс сказал, что это наемники, не делающие разницы между шахтерами и охранниками. Я же не делал разницы между охранниками и наемниками. Все они, черти, на одно лицо!

Communications Tower

Что объединяло наемников с охранниками — так это ненависть к моей персоне. Что бы там ни говорил Хендрикс, но стоило мне только появиться в поле их зрения, как они тут же, не сговариваясь, открывали по мне огонь на поражение. Таким образом, в зале с винтовой лестницей некоторое время было жарко. Однако вскоре все затихло — благодаря мне, конечно. Я поднялся по винтовой лестнице. Первый этаж, второй, третий... А вот и башня связи. Вроде, никого (напуганных до смерти инженеров в расчет не берем). А вот и нужный терминал — прямо под окном. Запускаем... Давай, давай... А, черт, опять этим гадам неймется. Пришлось на некоторое время отвлечься и показать непрошеным гостям, чьи в лесу шишки. Однако Хендрикс успел-таки сделать свое черное дело и вошел в систему. С чувством выполненного долга я спустился вниз по лестнице и вошел в большие ворота на первом этаже.

Shooting Gallery

Итак, мне нужно попасть в ракетное хранилище **Ultor**. А к списку моих врагов с недавнего времени прибавились еще и наемники. Где-то вдалеке был слышен шум боя. Шахтеры бились с наемниками не на жизнь, а на смерть. К моему приходу из наших живых осталось два или три человека, но и тех спасти я не смог. Пришлось отомстить за павших товарищей. В качестве трофеев мне достались крупнокалиберный пулемет и прутOMET — отличное оружие, позволяющее с помощью особого прибора видеть врагов сквозь стены и сквозь стены же их убивать. Войдя в бункер, я собрал все, что валялось

при входе, и направился к воротам, ведущим внутрь.

Tramway Tunnel

В туннеле меня едва не сбил поезд. Вот что значит потерять бдительность! Я неустанно испытывал новое оружие — прутOMET. Почти всех врагов в холле на станции я уничтожил из-за стены, пользуясь его датчиком. Тех, кто остался, я добил из ленточного пулемета, после чего с чувством выполненного долга сел в вагон. По пути мимо меня проносились станции, на которых я не выходил. Внезапно в полуметре от меня стену пробил разогнанный прут — по мне стреляли! Я увидел стремительно нагонявший меня вагон с двумя наемниками. Не мудрствуя лукаво, я кинул туда гранату. Дальнейший путь прошел без приключений. По дороге со мной связалась Эос, сообщив некоторые радостные новости.

Missile Command Center

После перестрелки в небольшом зале на станции я вошел в бункер и, нажав на кнопку на стене, открыл большую дверь. Коридор, поворот, еще поворот. Ага, вот и центр запуска ракет. Большая кнопка под окном. Нажимаем... Что? У меня только 30 секунд?! Плохо помню, как нашел дорогу назад. Помню лишь очумелые лица инженеров, да пару обезумевших наемников. Я прыгнул в вагон и поехал к выходу из туннеля. 10 секунд... 5... Грохот оглушил меня, и я потерял сознание.

Stranded!

Очнулся я уже в полуперевернутом вагоне. Хендрикс включил для меня персональный таймер. Чтобы достигнуть шаттла, улетающего на орбитальную станцию, у меня было 10 минут! Не особенно отвлекаясь на наемников, я пулей пролетел коридор и выбежал в большой зал. Кнопка слева на стене открыла новые ворота, вбежав в которые я, к своей немалой радости, обнаружил БТР! Какие там специальные силы командующего Масако!.. С такой игрушкой мне теперь сам черт не брат.

Ancient Riverbed

Проехать высохшее русло реки оказалось несложно — благо, сворачивать было некуда, а сдвоенный пулемет делал свое дело быстро и качественно. Эос просила поторопиться. Я вдавил педаль газа до упора и уже не расстреливал, а просто давил нерасторопных наемников. Завидев впереди заветные ворота комплекса, я спешился, нажал на кнопку на стене и вбежал в открывшийся проем.

Unexpected Cargo

Я хорошо помню бешеный стук собственного сердца. Скорее... Скорее!.. Увидев впереди конвейер, я, по совету Хендрикса, прыгнул на него и поехал вправо. Вскоре, однако, пришлось с него соскочить, дабы взять огромную плазменную пушку. Ее я испытаю потом. Поднявшись по лестнице, я принял участие в неравном бою шахтера и двух наемников. Далее — в дверь налево. Огромный зал, подъемник. Времени оставалось слишком мало, чтобы тратить его на наемников. Я увидел какой-то люк слева. Ура, я в шаттле!



БОЛЬШЕ НОВИНОК

TOTAL DVD

ЧЕМ В ЛЮБОМ ДРУГОМ ЖУРНАЛЕ

ПОТОК НОВОСТЕЙ

СО ВСЕГО МИРА

САМЫЕ ЯРКИЕ

ФИЛЬМЫ

МЕСЯЦА

ОБЗОРЫ

ТЕХНИКИ:

ОТ МАССОВЫХ

МОДЕЛЕЙ

ДО ЭЛИТНОЙ

HI-END

АППАРАТУРЫ

МУЗЫКА НА DVD

МИР DVD В ЛИЦАХ

СПРАВОЧНИК ПОКУПАТЕЛЯ DVD

КОНКУРСЫ, ВИКТОРИНЫ,
ПРИЗЫ

КАЖДЫЙ МЕСЯЦ
НОВЫЙ НОМЕР

Российская редакция:
119034, Москва,
Королевская пер., 1/2, стр. 6
Тел.: 245-6858
E-mail: info@totaldvd.ru

ВСЕ, ЧТО
ВАМ НУЖНО
ЗНАТЬ О DVD

Space Station Hub

Моя задача — уничтожить станцию, смертельно опасную для большей части обитателей Красной Планеты. Основными врагами на станции были летающие дроиды. Тем не менее, уничтожить их было до смешного легко. Выйдя к длинной лестнице, я спустился по ней вниз, к двери. “Эту дверь можно открыть из командного центра наверху”, — радостно сообщил мне Хендрикс. Делать нечего, пришлось лезть наверх.

Satellite Control

Наверху пришлось подняться еще по одной лестнице. Сверху меня поливал огнем дрон. Пришлось прихлопнуть гада из снайперки. Войдя в дверь с надписью “Security” и повернув в отсек налево, я обнаружил кнопку, открывающую дверь вниз. Прежде чем возвращаться обратно, я полминуты любовался звездным небом. Черт возьми, красиво-то как! И чего мы, смертные, все воюем и воюем? Однако пришлось оставить философию на потом, ибо противный голос в наушниках гнал меня вперед.

Space Station Hub

В основном отсеке я спустился по длинной лестнице вниз.

Living Quarters

Хендрикс не переставал огорчать плохими новостями. Связь с нашими потеряна, он пытается понять, в чем дело. Я спустился еще по одной лестнице — не до конца — и свернул в отсек с надписью “барак”. Ничего интересного, кроме пары охранников и мутантов, там не оказалось. В самом низу лестницы находилась дверь с надписью “Спасательный челнок”. Путь к спасению был найден. Теперь пора разнести это осиное гнездо.

Space Station Hub

Поднявшись примерно до середины лестницы, я свернул в боковой проход. Над дверью справа висела табличка “Реактор”. Туда-то мне и нужно. Не особенно церемонясь с техниками, я прошел к реактору и спустился по лестнице вниз. Стараясь не свалиться в раствор, я прошел по левому бортику и рванул рычаг. Поднявшись на три пролета вверх, я проделал



аналогичную операцию. До самоуничтожения станции оставалось полторы минуты. Вполне достаточно, чтобы добежать до спасательной шлюпки.

Living Quarters

Путь к спасательной шлюпке я помнил очень хорошо. Правая шлюпка была в полном порядке. Мне оставалось только нажать на кнопку слева от нее.

Crash Site

Когда я вылез из разбившегося челнока, меня уже ждал один из наших парней. Он велел следовать за ним. Мы спустились в нижнюю часть пещеры и вошли в коридор. Внезапно из ниш в стенах высочили трое наемников. Стоит ли говорить, что для меня не составило никакого труда справиться с ними? А вот мой товарищ, увы, погиб. Ну да Бог с ним. У развилки я свернул направо и пошел вперед, ориентируясь по звукам боя. Наших явно теснили, и я помог им немного. Большим подспорьем тут стала снайперская винтовка.

Sniper Alley

На мосту засело несколько снайперов. Причем, что удивительно, среди них были как наемники, так и охранники! Видно, враги решили объединиться перед лицом общей опасности. Потратив на этих стрелков порядочное количество амуниции, я за-

вернул в проход слева. В стену справа от меня врезался заряд плазменной пушки. Ракетометчик поджидал меня на каменном мостике. Паря пуля из снайперки заставила его пушку замолчать навечно. Оказав помощь соратнику по ту сторону разрушенного моста, я свернул в коридор слева.

A Bridge Too Far

По металлическому мосту бегал еще один наемник, вооруженный плазменной винтовкой. И не только бегал, но и довольно-таки метко стрелял. Меня спасла лишь быстрота реакции. Так или иначе, ракетометчик лежал ничком уже до того, как его первая ракета врезалась в стену. Довольный победой, я вбежал в ворота. Сзади послышался какой-то странный звук. Внезапно в глазах меня потемнело, и я без чувств повалился на пол.

Merc Prison Cells

Как, черт возьми, обидно было оказаться в камере именно в тот момент, когда победа уже так близка. Судя по всему, на этом и закончилась бы моя история, если бы не стечение обстоятельств. Внезапно тюремный блок огласил победный вопль, и несколько “Красных” ворвалось в помещение. Все камеры сразу открылись. Не долго думая, я подхватил винтовку, обреченную одним из наемников, и без промедления пустил ее в ход. С боями я выбирался из тюремного комплекса, постепенно пополняя свой арсенал.

Merc Barracks

В быстром темпе я совершил пробежку по баракам наемников. Трофейный прутOMET позволял легко уничтожать врагов сквозь стены, и в каюты мне заходить не пришлось. Пришло время покатиться с командиром наемников Масак!

Merc Command Center

Я пробежал по коридору, не отстреливаясь, а отмахиваясь от наемников. В зале слева меня встретил Хендрикс собственной персоной и изложил свой план. Для начала мне нужно добраться до генераторов. Выйдя из этой комнаты, я пробежал по коридору и сел в лифт напротив.

Merc Power Plant

Комната с генераторами была первой слева по коридору. Не составило ника-

кого труда найти кнопку внизу и нажать на нее. После этого я вновь поднялся наверх и выбрался в коридор. Ко мне бежал Хендрикс в сопровождении одного из наших солдат. Он открыл для меня дверь в огромный зал. После того как была произведена зачистка (второй боец героически погиб), Хендрикс открыл для меня следующую дверь. Убив еще одного охранника, я дал возможность своему «персональному хакеру» открыть следующие ворота.

Docking Bay Entrance

Мы вбежали в зал. Я старался обеспечить прикрытие, а этот дурак Хендрикс зачем-то сиганул наверх. Масак сказала какую-то колкость. Прогрел взрыв. Хендрикс!!! Нееееет! Так или иначе, отбиваться мне теперь придется одному. Понимая, что состязаться с целым полком наемников попросту бессмысленно, я пробежал наверх, к телу Хендрикса, и полез в вентиляционную трубу. Миновал ее, я вывалился в какой-то ангар. После очередной перестрелки я ринулся в ворота, прямо к основному оплоту Масак.

Masako's Lair

Я шел по коридору, подавляя дикое сопротивление противника. В обители Масак собрались отборные силы, вооруженные до зубов наемники. Временами приходилось отбиваться от летательных аппаратов. В конце концов, я оказался в огромном зале, заставленном ящиками. Наша железная леди встретила меня, управляя боевым летательным аппаратом. Несколько ракет заставили ее покинуть машину. Масак, окруженная силовым полем, летала и стреляла в меня. Как я уже убедился, энергия силового поля отнюдь не бесконечна. Прячась за ящиками, я расстрелял в нее несколько обойм из винтовки, после чего командир наемников спустилась с небес на землю. Замечательная штука под названием “ручной пулемет” помогла мне завершить поединок. Я вскочил на площадку подъемника и изо всей силы вдавил кнопку.

Передо мной лежала Эос. Немного помятая, но, в общем, в полном порядке. “Не подходи, Паркер, здесь бомба!” — прокричала она. В любом случае, бежать было уже поздно, и я подошел к бомбе...

Disarming the Bomb

Все оказалось совсем несложно. Нужно было набрать определенную последовательность из нескольких символов, используя четыре данных символа в виде треугольника. После неправильно нажатого символа весь набранный ряд сбрасывался, однако комбинация оставалась неизменной. Таким образом, я довольно быстро разблокировал оба уровня защиты и обезвредил бомбу.

...Подкрепление, как всегда, пришло к самому концу истории. Так или иначе, установить на Марсе новую власть теперь не составило труда. Космический корабль уносил меня с Красной Планеты. “Эх... Пора искать новую работу”, — с тоской подумал я.



ШТЫРЛИЦ-3

Компания МАГНАМЕДИА представляет новую игру ШТЫРЛИЦ - 3. При создании продолжения известного хита о похождениях штандартенфюрера СС Фон Штырлица использованы новейшие технологии и разработки. Самые пикантные ситуации, самый тонкий юмор опытного разведчика и современный графический движок игры делают жизнь культового разведчика незабываемой частью жизни игрока.



"...Штырлиц, в очередной раз по счету, получил важнейшее задание от партии... Вырванный властной рукой из тяжелейшего запоя, он с трудом силился понять, что хотят от него эти люди в форме. С удивлением обнаружил он себя стоящим на Красной Площади, под палящим июльским солнцем, мучительно хотелось пива... Штырлиц и не предполагал в какие дали его занесет. Странен был путь его, из центра столицы, по музеям, мавзолеям, по грязным вокзалам и заплеванным перонам, в трясущихся электричках пролегал он, в забытых всеми деревнях, сельских запущенных клубах, по непромытым отделениям милиции, тянулся он странным зигзагом, чтобы закончиться на засекреченной птицефабрике, впрочем почему именно там, Штырлицу еще предстояло узнать..."

www.magnamedia.ru
info@magnamedia.ru

Оптовые продажи:
723-5243



Компания МАГНАМЕДИА представляет новые интерактивные обучающие диски по **3D Studio MAX 4, Adobe Premier 6, Corel Draw10, 1C: бухгалтерия, Financial English.**

Project Eden

BONUS
 НА ДУХЕ

Дополнительная информация:

<http://www.eidosinteractive.com/games/info.html?gmid=84>
**Дмитрий
Эстрин**

Памятка для начинающего

Project Eden — одна из тех игр, в бесчисленные нюансы которых очень сложно вникнуть в самом начале. Ну, а огромное количество проблем, появляющихся спустя несколько минут после загрузки, может отпугнуть многих. Чтобы упростить жизнь начинающим, мы решили создать своеобразную памятку, которая позволит вам быстро и безболезненно принять игровой процесс **Project Eden** таким, какой он есть, со всем его своеобраз-

ием, и главное — в условиях отсутствия подробной интерактивной помощи и **tutorial'a**.

Особенности

Прежде всего, нужно свыкнуться с тем, что для прохождения каждого из 11 уровней **Project Eden** вам придется воспользоваться услугами всех четырех сотрудников **UPA**.

Рассмотрим каждого из них. Картер как лидер команды умеет открывать двери с помощью секретных кодов **UPA**, а также общаться с местным населением. Последняя способность чрезвычайно важна. Иногда (правда, довольно редко) от получения информации зависит



успешное прохождение миссии. Миноко — специалист по хакингу. Подключившись к компьютеру, она может взломать его и привести в действие самые разные механизмы. Обратите внимание, что иногда с одного компьютера можно активизировать сразу несколько механизмов или изучить недоступную пока территорию с помощью видеокamera. Андре чинит все, что сломано. Иногда Миноко может открыть дверь с

помощью компьютера лишь после того, как Андре починит соответствующий механизм. Наконец, Амбер способен преодолевать опасные для жизни остальных членов команды препятствия. В частности, киборг игнорирует резкие перепады температуры и электрический ток.

Несколько слов заслуживает необычный интерфейс. Для начала вам

Картер (Carter)

Специализация: лидер команды **UPA**

Возраст: 39 лет

Характеристика: с большой ответственностью относится к выполнению своих обязанностей

Картер получил огромный опыт, дослужившись до чина командующего отрядом **UPA**. Он чрезвычайно ответственен и не собирается уходить на пенсию по достижении 40 лет, как это принято в организации.

Миноко (Minoko)

Специализация: технический специалист

Возраст: 20 лет

Характеристика: молодая, веселая, оптимистично настроенная

В возрасте 9 лет Миноко показала блестящие знания в работе с компьютером и была принята в молодежную программу обучения **UPA**. Оперативным работником **UPA** она стала в 17 лет. Не самый опытный сотрудник — Миноко работает с группой Картера чуть больше года.

Андре (Andre)

Специализация: инженер

Возраст: 32 года

Характеристика: с пренебрежением относится к старшим по званию

Высокопрофессиональный инженер с интуитивным чутьем на поломки и способы их устранения. Службу в **UPA** начал в возрасте 25 лет после казавшейся ему скучной работы в компании **SkyLift**. Собирается заменить Картера, когда тот уйдет на пенсию.

Амбер (Amber)

Специализация: киборг

Возраст: 27 лет

Характеристика: тихий, спокойный, замкнутый

После катастрофы на **Skyway** девятнадцатилетняя девушка получила серьезные увечья. У нее был выбор: стать обычным киборгом или... киборгом **UPA**. С годами работы в организации Амбер лишается практически всех человеческих качеств, все больше превращаясь в механизм.



придется привыкнуть к тому, что сотрудники **UPA** не умеют прыгать. Зато вскарабкаться на опрокинутый шкаф или перила они могут в автоматическом режиме. Обратите внимание на прицел в центре экрана. Если он изменяет форму, перед вами интерактивный объект, который можно использовать (нажав на левую кнопку мыши) в полном соответствии с появляющейся в нижней части экрана надписью. Если вы нажмете на левую

«Скиталец» (Rover)

Чрезвычайно полезное приспособление, которое сослужит вам хорошую службу в самом начале игры. Этот нехитрый аппарат, напоминающий игрушечный вездеход, способен проникать в недоступные для сотрудников УРА места и активировать некоторые механизмы.

Летающая камера (Flycam)

Летающая видеокамера отличается от Rover'a лишь тем, что передвигается по воздуху.

Караульные пушки (Sentry Guns)

С захваченными пушками можно получить реальное преимущество на поле боя. Они чрезвычайно полезны, когда ожидается крупная схватка.



кнопку мыши, не дождавшись изменения курсора, персонаж, которым вы управляете, выхватит оружие. Правая кнопка мыши вызывает игровое меню. В нем вы можете выбрать необходимое снаряжение, ознакомиться с изменившимися задачами миссии или, например, прочитать электронную почту, в которой может содержаться дополнительная информация. Переключаться между персонажами проще и быстрее всего с помощью клавиш **[1]**, **[2]**, **[3]**, **[4]**. Отдавать команды лучше всего клавишей **[ENTER]**.

Если в процессе игры вы неожиданно сталкиваетесь с проблемой, у которой вроде бы нет решения, обратитесь к снаряжению команды. Довольно часто

продвинуться вперед можно, лишь пустив в дело хитрую аппаратуру УРА.

Несколько полезных советов

Как определить, кто из сотрудников УРА может воздействовать на интерактивный объект? Предельно просто: вам объявят об этом после первой же неудачной попытки. Если вам кажется, что вы уже все перепробовали, ощупали каждый угол на уровне, но так и не узнали, чего хотят разработчики, попробуйте... пострелять. Иногда в **Project Eden** оказываются действенны деструктивные способы прохождения: пальнув пару раз по стеклянной стене или по баллонам со сжатым газом, вы откроете проход в новое помещение. Если вы испытываете сложности в сражении с мутантами, попробуйте последо-



e-shop
http://www.e-shop.ru

NEW!
MICROSOFT X-BOX SYSTEM (US)
\$499.99

ПРЕДЛАГАЕТ
Сверхмощная консоль X-Box знаменует собой приход Microsoft на игровой рынок. В сердце черной коробки - 733 МГц процессор Pentium III и 3D-run GeForce3 от NVIDIA.

ЗАКАЗЫ МОЖНО СДЕЛАТЬ С 10.00 ДО 19.00 БЕЗ ВЫХОДНЫХ ПО ТЕЛЕФОНУ
(095) 798-8627, (095) 928-6089, (095) 928-0360, (812) 276-4679

<p>HOT!</p> <p>\$83.99</p> <p>NEW!</p> <p>The Dead or Alive 3</p>	<p>HOT!</p> <p>\$83.99</p> <p>NEW!</p> <p>Oddworld: Munch's Odyssey</p>	<p>HOT!</p> <p>\$83.99</p> <p>NEW!</p> <p>Project Gotham Racing</p>	<p>HOT!</p> <p>\$83.99</p> <p>NEW!</p> <p>Halo</p>
--	--	--	---

В НАШЕМ МАГАЗИНЕ ДЕЙСТВУЕТ УСЛУГА
48 ЧАСОВ **MONEY BACK**
СМОТРИТЕ ПОДРОБНОСТИ НА WWW.E-SHOP.RU



ЗАВЕДИ СЕБЕ РОБОТА



новая
цена

\$249.99



Система Robotics
Invention System 1.5
программируемая с компьютера

\$139.99



CyberMaster

\$79.99



Дополнительный
набор

\$90.00



Ultimate
Accessory Set

\$90.00



Дополнительный
набор

\$129.99



Droid
Developer Kit

\$90.00



Дополнительный
набор

\$199.99



Dark Side
Developer Kit

\$179.99



Vision
Command

Заказы по интернету - круглосуточно
e-mail: sales@e-shop.ru

ТЕЛЕФОН

(095) 798-8627, (095) 928-0360, 928-6089, (812) 276-4679

Пульсатор (Pulse Gun)

Работает в двух режимах: стрельба пульсирующими очередями (предпочтительно использовать против движущихся целей) и пульсирующими зарядами (подходит для статичных целей).

Дискомет (Disc Launcher)

В обычном режиме выпускает самовзрывающийся диск по прямой линии, в альтернативном режиме вы можете управлять дисками лазерной указкой (это очень удобно, когда враг скрывается за углом).

Временной шок (Time Shock)

Приспособление, используемое UPA для замораживания времени. Как нельзя лучше подходит в сражении с наиболее опасными противниками.

Экстрактор (Extractor)

Приспособление, используемое для получения информации от индивидуумов, не желающих общаться с сотрудниками UPA.

Мины (Mines)

Мины работают в трех режимах. В первом режиме они поражают любой приближающийся объект, во втором — взрываются при непосредственном контакте с физическим телом, в третьем режиме вы сами включаете взрывное устройство.

вать нашим советам. Во-первых, вполне возможно, что вам придется по вкусу вид от первого лица. Во-вторых, во всех без исключения сражениях рекомендуется использовать всех четырех персонажей. Попробуйте использовать нестандартные виды оружия. Уклоняться от выстрелов лучше всего откатом (присесть и выполнить **strafe** влево или вправо).

Старайтесь запоминать игровые термины, иначе поиск того же **UPA Access Lift** займет крайне длитель-



ное время. Обратите внимание на то, что уровни в **Project Eden** в подавляющем большинстве случаев линейны. Крайне редко приходится возвращаться назад — если, конечно, этого от вас не требует соответствующая

задача или сама структура уровня. Если вы открыли проход в новое помещение, это означает, что оттуда можно либо пройти дальше, либо активировать какой-нибудь механизм, либо вас ждет сражение, либо можно будет с кем-нибудь пообщаться и получить новую информацию. Следуя этому принципу, вы научитесь чрезвычайно быстро определять причину проблемы и, соответственно, быстро эту проблему решать. А к четвертой-пятой миссии станет окончательно понятно, что все возникающие головоломки сравнительно однотипны и часто повторяются.



НОВЫЙ!

**ТЕПЕРЬ
В КАЖДОМ
НЕОНЕ!**

Самая свежая информация
о музыке всех направлений
и стилей.

А также:

8 суперпостеров!!

суперкачества!!

"Постер-песня" —

минипостеры

исполнителей,

дополненные текстами

хитов.

Супер-комиксы,

музыкальный

кроссворд,

конкурсы с призами

и многое другое.

**ЧИТАЙ НЕОН —
ПАСИ ФИШКУ!**



Commandos 2

Дополнительная информация:

http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF7059

Дмитрий Эстрин

Прежде чем приступить ко второй части прохождения **Commandos II**, сразу хотелось бы прояснить ситуацию: здесь и далее мы не будем останавливаться на очевидных истинах. Надеюсь, всем уже стало понятно, что убитых и пленных следует обыскивать, в шкафиках, ящиках и на полках также можно найти массу полезных предметов, а грузовиками, лодками и слонами можно управлять. И уж тем более мы не будем говорить о том, как какого солдата следует устранять с поля боя. Хотя бы потому, что в каждом отдельном случае можно насчитать до десяти способов нейтрализации врагов. Не верите? Смотрите: с помощью кулака, ножа, пистолета, автомата, винтовки, снайперской винтовки, капкана, гранаты, мины, танка... Это далеко не полный список. Причем в большинстве случаев сказать, что лучше, просто невозможно. **Commandos 2** — сравнительно простая игра, поэтому не будем отвлекаться на подобные мелочи. Мы отметим лишь самые основные, ключевые моменты прохождения каждой миссии — так сказать, оптимальный алгоритм действий.

Миссия 2: Das Boot, Silent Killers

Место: Франция, Ля Паллис

Задачи:

- ❶ Деактивировать подводные мины.
- ❷ Найти ключ от тюрьмы.
- ❸ Освободить матросов.
- ❹ Вызвать Тини по радио.
- ❺ Открыть дверь ангара.
- ❻ Достать коды Enigma.
- ❼ Освободить капитана.

Дополнительные задачи:

- ❶ Уничтожить торпеду.
- ❷ Уничтожить зенитные пушки.
- ❸ Уничтожить цистерны с горючим.

Проще всего в этой миссии деактивировать подводные мины. Финс надевает акваланг, ныряет и одну за другой отцепляет мины, которые тут же уносит течением. Инферно тем временем должен подплыть к берегу (1), перерезать проволоку и заняться разминированием территории. Всего нужно найти 18 мин (не забудьте забрать с собой 10 штук). Осталось перерезать вторую проволочную изгородь, и за дело примется Финс. Он должен быстро и бесшумно нейтрализовать нескольких солдат, патрулирующих территорию около забора, и рабочих, которые ковыряются в грузовике. В случае тревоги рекомендуется укрыться в ближайших кустах и подождать, пока общее волнение стихнет.

Далее есть несколько вариантов развития событий. Люпин может передать бумаги Виски, и пес, откликнувшись на свисток, прибежит к Спуки и отдаст бумаги ему. Далее Спуки переодевается в униформу немецкого офицера и по ходу миссии помогает другим бойцам, отвлекая внимание немецкой солдатки праздными разговорами. В принципе, можно легко обойтись и без таких ухищрений.

Так или иначе, Финс, вооруженный трофейной винтовкой, пробирается через пропускной пункт и проникает в южную охранную башню (2). Там он разбирается с несколькими солдатами, поднимается на второй этаж, находит в ящике огнемёт и забирается на крышу. На крыше Финс должен расстрелять находящихся вокруг башни солдат. Если поднимется тревога, лучше всего лечь и расстреливать поднимающихся наверх фрицев одного за другим. После этого Финс пробирается в северную охранную башню, уничтожает двоих солдат и по мосту переходит в следующее здание. Тут вроде бы нет ничего интересного, поэтому необходимо спуститься и пройти через ворота на первый этаж. Здесь обнаружится несколько солдат, которых необходимо устранить, и динамит в ящике. Инферно забирает динамит, а Финс тем временем должен максимально расчистить территорию вокруг ангара (3) — по крайней мере, так, чтобы можно было безболезненно достичь лестницы, ведущей на крышу. Соответственно, оказавшись на крыше, Финс без особых проблем сможет уничтожить всех часовых, одного за другим. Единственный совет: чем тише, тем лучше. Предпочтительнее использовать нож. В карманах тюремщика обнаружится ключ. С ним вы проникаете внутрь ангара.

На первый взгляд, подводная лодка хорошо охраняется, но это ложное впечатление. Часовые слишком рассеяны и, дей-

ствуя слаженно и бесшумно, вы сможете покончить с ними за считанные минуты. После этого освободите из заточения пленных матросов (4) и направляйтесь в помещение (5). Расправившись с немногочисленными солдатами, поднимитесь по лестнице наверх. Уничтожьте охрану и освободите капитана. В следующем помещении обнаружатся коды **Enigma** (выглядят, как несколько бумажек), а также рычаг, открывающий дверь ангара. Выйдите на балкон через дверь (6). Расстреляйте врагов, окружающих ангар с этой стороны, и выходите наружу. В доме напротив ангара (7) обнаружатся несколько фрицев, кое-какие полезные предметы и радио. Свяжитесь по радио с Тини. Тини должен десантироваться в точке (8), дабы легко и безболезненно уничтожить снайпера. Далее Тини без труда расправится с врагами на крыше сарая, спустится вниз и проникнет внутрь. Внутри, на первый взгляд, нет ничего интересного, кроме часовых, бесцельно шатающихся по коридорам. Однако в комнате, где находится немецкий офицер, обнаружится динамит, который должен забрать Инферно. После этого он установит динамит рядом с торпедой и со всех ног выбежит вместе с Тини из сарая. Рекомендуется убрать бойцов в безопасное место — когда прогремит взрыв, включится тревога и прибегут солдаты, которых вы можете не заметить вовремя. Если позволит ситуация, уничтожайте появляющихся фрицев всеми подручными средствами.

Теперь самое время заняться строениями напротив разрушенного сарая. Во-первых, расчистите пространство вокруг них — это особого труда не составит. Во-вторых, обратите внимание на здание (9), которое просто кишит фрицами с грозными «Шмайсерами». Разобраться с ними, однако, отнюдь не сложно. Задание имеет смысл поручить Инферно, который бросит одну единственную гранату в окно и

разом покончит с опасностью. Внутри обнаружится масса полезных предметов. С остальными строениями можно поступить аналогично. Рекомендуется, впрочем, предварительно заглядывать в окна, дабы убедиться, что гранаты достигнут своей цели.

Что делать теперь? Займитесь линией обороны — сторожевыми вышками и западным КПП. Будьте предельно аккуратны: на этот раз лучше воспользоваться услугами шпиона, который отвлечет бдительных часовых. Загляните в сторожевое помещение (10) — расстреляв находящихся там немцев, можно достать из ящиков ракетомет и немного взрывчатки. После того как периметр базы будет расчищен, имеет смысл приступить к выполнению второстепенных заданий. Уничтожить зенитные пушки (A, B, C) и цистерны с горючим (D) с помощью динамита достаточно просто.

Остались сущие пустяки. Соберите команду вместе (не забудьте про собаку) и отправляйтесь прямоиком в ангар. Инферно здорово поможет, если забросит в каждый из люков подводной лодки по гранате. После этого внутрь можно завести Тини, который быстро и легко расправится с остатками охраны. Пока остальные бойцы залезают в лодку, Люпин может сбегать за освобожденными матросами и капитаном, которых также нужно посадить в трюм. После того как вы проведете команду в носовую часть подлодки, миссия будет считаться выполненной.

Миссия 3: White Death

Место: Северное Море

Задачи:

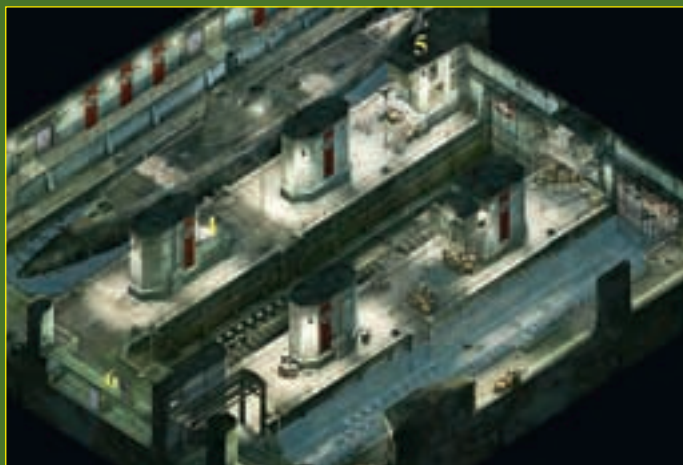
- ❶ Встретиться с Инферно.
- ❷ Встретиться с Тини.
- ❸ Найти три части механизма Enigma.
- ❹ Освободить Спуки, Люпина и матросов.
- ❺ Освободить капитана.
- ❻ Воспользоваться радио в лагере.
- ❼ Уничтожить двигатель крейсера.
- ❽ Тини и Спуки должны улететь на самолете, что передать механизм Enigma в штаб.
- ❾ Все остальные должны уплыть на подводной лодке.

Дополнительные задачи:

- ❶ Уничтожить носовую пушку.
- ❷ Уничтожить центральную пушку.
- ❸ Уничтожить кормовую пушку.

Несмотря на обилие поставленных задач, миссия довольно простая. Сложности могут возникнуть лишь в самом начале. Итак, Финс оказывается в маленьком помещении на подводной лодке, набитой фрица-





ми. Дождитесь, пока солдат отвернется, а потом выйдите наружу и убейте его ножом. Действуйте аналогично во всех остальных помещениях. На этом этапе можно воспользоваться автоматом. Очистив трюм подводной лодки от немцев, обыщите шкафы на предмет необходимого снаряжения, а также теплой одежды, без которой в этой миссии не обойтись. Теперь необходимо выбраться из трюма, но... это не так-то просто. Действуйте следующим образом: выгляните из люка, чтобы убедиться в том, что Финс не будет замечен, вылезайте, уничтожьте намеченную цель и прячьтесь обратно в трюм. Эту последовательность действий повторяйте до тех пор, пока борт подводной лодки не будет освобожден от немцев. Будьте предельно внимательны: если фрицы заметят Финса, то обязательно сунутся за ним в трюм — нужно быть готовым к такой неприятной встрече.



После этого стоит заняться методичным уничтожением немцев на суше. Для начала рекомендую обратить внимание на льдину с моржами (1). Зарезать двух солдат не составит никакого труда, а льдина станет неплохим плацдармом для ведения дальнейших боевых действий. Моржи могут вести себя довольно агрессивно, поэтому имеет смысл уничтожить также и их. Для начала постарайтесь разобраться с противником на севере (2). Действуйте так: уничтожив намеченную цель, обыщите труп — и сразу назад, на льдину. После этого стоит обратить внимание на немцев около дирижабля. Постарайтесь действовать как можно тише, чтобы не привлечь патруль (если вы, конечно, до сих пор не позаботились об его уничтожении). Ползком проберитесь к лагерю и уничтожьте там всех немцев. В строении (3) Финс обнаружит Инферно. Теплую одежду для Инферно можно найти в стро-

ении (4). Теперь необходимо освободить Тини. Тини находится в строении (5), но оно, к сожалению, заперто. Ключ находится у офицера, разговаривающего с солдатом около того же строения. Получив ключ, заходите внутрь и, уничтожив охрану, поднимитесь на второй этаж и освободите Тини. В ящике напротив Тини найдете теплую одежду и необходимое снаряжение. В помещении (R) свяжитесь по радио с штабом.

Теперь пора заняться крейсером. Тини, вооруженный трофейными винтовкой и автоматом, без труда сможет уничтожить фрица на корме и после этого пройти внутрь крейсера (6). Обратите внимание на пулеметные вышки на борту крейсера (7) — если вы все делаете аккуратно, никаких проблем они вам не доставят. Внутри уничтожьте нескольких солдат и бегите в дверь напротив.

Очистите следующее помещение от охраны и вызовите Инферно. В ящике он найдет несколько гранат, которые стоит бросить в люк (8). После этого Тини сможет беспрепятственно спуститься вниз. У одного из солдат обнаружится ключ. С его помощью Тини отперет дверь, за которой окажутся пленные матросы, Спуки и Люпин. Освободите всех. Теперь в люк (8) должен спуститься Инфер-

но, который обнаружит за другой дверью машинное отделение. Заложив динамит, убегайте в предыдущее помещение и поднимайтесь вместе с Тини наверх. За дверью (9) обнаружатся каюты. Прежде чем заняться их исследованием, уничтожьте всех немцев. Тщательно обыскивайте шкафы во всех каютах. В них обнаружатся два комплекта теплой одежды, которая прекрасно подойдет Люпину и Спуки, а также гранаты, динамит и аптечки. В одной из кают находится пленный капитан. Освободите его и бегите в следующее помещение. На крейсерском складе также можно найти массу полезных предметов. После того как бойцы соберут их, бегите вновь в помещение с люком (8). Поднимитесь по лестнице (10). В следующей комнате нужно воспользоваться дверью, за которой ступеньки ведут вверх. Уничтожьте всех фрицев и в очередной раз поднимитесь наверх. Вы окажетесь в капитанской рубке. Нейтрализуйте вражеского капитана и тщательно обыщите стол. Там вы найдете три части механизма **Enigma**.

Пора выбираться на свежий воздух. Нужно заняться очисткой пространства по правому борту крейсера. Патруль из трех человек элементарно уничтожается метко брошенной гранатой. Остальные солдаты по одиночке не представляют собой существенной опасности, их легко можно уничтожить одного за другим. Не стоит, правда, стрелять с борта крейсера: слишком мало места для тактического маневрирования. Не забудьте уничтожить солдат у пулеметной вышки (7). Обратите внимание, что они по непонятным причинам игнорируют взрыв гранаты, но при этом чутко реагируют на нож Тини.

В ящиках (11) можно обнаружить огромное количество взрывчатки: она пригодится Инферно для выполнения дополнительных задач. После того как пушки на крейсере (A, B, C) будут выведены из строя, можно сматывать удочки. Для начала всем героям (не забывая про пленных матросов и капитана) нужно пробраться в трюм подводной лодки. После этого Тини и Спуки (обратите внимание, что у одного из них должен быть механизм **Enigma**) должны сесть в самолет (12). Задание можно считать выполненным. 📧



В ПРОДАЖЕ С 5 НОЯБРЯ



ЧИТАЙТЕ
В НОЯБРЬСКОМ НОМЕРЕ
ОРМ



Обзор одной из наиболее ожидаемых игр на PS2 — Silent Hill 2, превью Tony Hawk's Pro Skater 3 на этот раз специально для PS one. И, конечно, мы не можем пропустить крупнейшую игровую выставку осеннюю Tokyo Game Show. Плюс подробный материал о X-Men: Mutant Academy 2, обзор Sheep Dog 'n Wolf, Power Diggerz, Europe Racer и Dark Cloud.

OFFICIAL
PlayStation
РОССИЯ

GameLand
www.gameland.ru



PC

BACKYARD SOCCER

Получить Mr. Clanky — зажмите **[SHIFT]** и кликните на него в trophy case (этот чит работает только в режиме "exhibition mode"). Выиграть все уровни — выбейте мяч за пределы поля, затем нажмите **[SHIFT]** + **[ENTER]** + **[TAB]**.

EMPIRE OF THE ANTS

Чтобы активировать режим чит-кодов, начните игру, добавив в командную строку параметр **"/11"** (**C:\Ants\Ants.exe /11**). Во время игры нажмите **[F11]** и введите следующие коды:
showmap — открыть карту Reveal Map
Disco — превратить муравейника в диско-вечеринку
marche — заморозить муравьев
WinLevel — выиграть уровень
loseLevel — проиграть уровень
wannaFood — получить пищу
wannaMat — получить материалы

PARIS-DAKAR RALLY

Получить доступ ко всем автомобилям — введите в качестве своего имени **ILUMBER-JACK**

ROAD WARS

Неограниченные деньги — в меню опций введите в качестве своего имени **"Mo' Money"**.

WORLD WAR 3: BLACK GOLF

Во время игры нажмите **[ENTER]** и напечатайте слово **"peace"**. Затем введите следующие коды:
HereYouAre! — открыть вражеские юниты и строения
BeautifulWorld — открыть карту
Showwer — вызвать большое количество взрывов на экране
MoneyForNothing — получить деньги
Limit_up — увеличить лимит подразделений
NobelPrize 1 — мгновенно завершить исследование
Smash — большой взрыв в центре экрана
GoHome! — эффект неизвестен
ByeBye — эффект неизвестен
Tromaville — эффект неизвестен
Moonlight — эффект неизвестен
Hide — эффект неизвестен
IDKFA — эффект неизвестен
NewOne — эффект неизвестен
MyBrainIsFaster — эффект неизвестен
UltraScience — эффект неизвестен
ScienceForNothing — эффект неизвестен
JudgementDay — эффект неизвестен

ZOO TYCOON

- 1 Откройте файл **config.ztd** с помощью WinZip.
- 2 Откройте файл **Economy.cfg** с помощью Notepad или Wordpad.
- 3 Найдите параметр **cZooDooRecyclingAmount** (прибыль, получаемая с каждым циклом) и увеличьте его по своему желанию.
- 4 Найдите параметр **ckeeperCost** (зарплата служащим), который равен **800**, и снизьте его по своему желанию.
- 5 Чтобы начать игру с большим количеством денег, откройте файл **zoo.ini** с помощью Notepad или Wordpad, найдите строку **MSMaxCash** и измените параметр по своему желанию.

Доступ к трицератопсу — назовите свою экспозицию **"Cretaceous Corral"**.

Доступ к единорогу — назовите свою экспозицию **"Xanadu"**.

Внимание! Вначале убедитесь, что игра сама присвоила экспозиции какое-то имя, затем вручную переименуйте ее.

MARS TAXI

Во время игры вводите коды:
ZEROGEEKICKSASSHUNHUNHUNHUN — отключить гравитацию
GAME OVER — закончить игру
TROUBLEWITHYOURINNEREAR — развернуть вектор гравитации на 180 градусов
MICHAELCANENTERTHISLINEINFIVESECONDSANYOU — отключает несчастные случаи и в целом упрощает игру (более высокий счет, больше кораблей)
EJECT — выбросить пассажира
COMEONEVERYBODYFREEBEERFORALLOFYOU — используйте, если обстановка станет слишком напряженной
MICHAELDIDANYONEEVERTELLYATHATBLACKHOLESHAVEALMOSTNOEFFECTATALL — усиливает черные дыры
MAJORENGINEMALFUNCTIONONMARS — эффект неизвестен
CANYOUSHOWMETHEENDINGSEQUENCE — эффект неизвестен
ISTHISACHEAT — эффект неизвестен
THISISNOTACHEATCODE — эффект неизвестен
GETTHOSEFEAKSOUTTAMYFACETHEYBOREMEENOEND — уменьшить количество людей, которых вы обязаны отвезти
MASOCHISMISMYTHINGJUSTLOVEFLYINGTHOSEBLOKESAROUND — эффект неизвестен
THISCRATEISAWKWARDIDENTERAREAL-LOGLINETOGETABETTERONE — получить лучший корабль
ICHBINZUGELFUERDIESENLEVEL — перейти на следующий уровень
CREDITS — список разработчиков

ULTIMATE RIDE

Доступ к дополнительным возможностям:

Damsel
Cottage
Whiner
Princess
Nursewacko
Cheese
Orb
Grub
Ferdinand
Dentist
Gofish
sphere
aqua

SOLDIER OF FORTUNE

При запуске игры добавьте в командную строку параметр **+set console 1** (**c:\... \SOF\sof.exe +set console 1**). Затем, во время игры, нажмите клавишу **"~"** и вводите следующие коды:
heretic — режим Бога
phantom — можно проходить сквозь стены
ninja — враги перестают вас видеть
defaultweapons — получить обычное оружие
elbow — получить оружие 1-5
bigelbow — получить оружие 6-10
matrix # — изменить масштаб времени (вместо знака # поставьте число от 1 до 10)
updateinfinal — получить больше боеприпасов
killallmonsters — убить всех врагов
kill — эффект неизвестен
putaway — эффект неизвестен
destroystroes — эффект неизвестен
map X — перейти на уровень X (список уровней: **tut1, tsr1, tsr2, tm1, arm1, arm2, arm3, kos1, kos2, kos3, sib1, sib2, sib3, irq1a, irq1b, irq2a, irq2b, irq3a, irq3b, ger1, ger2, ger3, ger4, nyc1, nyc2, nyc3, sud1, sud2, sud3, jpn1, jpn2, jpn3**).
Получить объект/предмет:
 1 Введите в консоли команду **DEVELOPER 1**
 2 Введите команду **ENTLIST** — появится список доступных предметов.
 3 Введите чит: **gimme X** (где **X** — нужный объект/предмет)

DEER HUNTER 5: TRACKING TROPHIES

Нажмите клавишу **[F2]**, введите код и снова нажмите **[F2]**:
dh5find — переместиться к ближайшему животному
dh5findnext — переместиться к следующему животному
dh5beacon — подманить к себе оленя
dh5showme — показать положение оленей на карте
dh5nofear — животные перестают вас бояться
dh5water — начинается дождь

dh5zeus — становится светло
dh5leaves — летающие листья
dh5truck — игрок оказывается в грузовике

KINGDOM UNDER FIRE

Нажмите клавишу **[ENTER]** и введите коды:
~makemeyday — включить режим чит-кодов
~opensesame — открыть все двери в режиме RPG
~hastalavista — разрушить все здания
~baegopa — +500.000 ко всем ресурсам
~simsimhae — быстрое строительство
~dayspring — открыть карту
~knowledgeispower — быстрое восстановление маны
~amosbemerciful — мгновенное восстановление маны
~godblessu — мгновенное восстановление здоровья
 Эти коды работают только после установки патча **v.1.09**:
~lickmybun — Level up
~theuntouchable — неуязвимость

ДАЛЬНОБОЙЩИКИ 2 (Русская версия)

Нажмите на **"Pause"** во время игры и наберите один из следующих кодов (работают только в версии от **1C (v5.5 и 6.6)**):
SLALLCHEATS — активировать все читы сразу
SLOTTERY — деньги и лицензия
SLROADS — открыть дороги
SLMAP — показать всю карту
SLFILLUP — заправиться
SLREPAIR — бесплатная починка **[BACKSPACE]**
SLTURBINE — турбина
SLRECOVER — **[CTRL]** **[F5]** 911
 Во время игры нажмите клавишу **PAUSE**. Затем введите **"Hard truck is the best"** — лицензия для найма, бесконечное топливо и около 50 тысяч \$

COMMANDOS 2: MEN OF COURAGE

Введите **GONZOANDJOHN** в качестве имени игрока и набирайте следующие коды:
[SHIFT] + **[X]** — телепортация
[CTRL] + **[V]** — неуязвимость
[CTRL] + **(-)** — показать частоту кадров
[CTRL] **[SHIFT]** + **[N]** — выиграть миссию
[CTRL] **[SHIFT]** + **[X]** — убить всех врагов

www.gameland.ru

ЭТО САМЫЙ АВТОРИТЕТНЫЙ РЕСУРС О КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕО ИГРАХ. МЫ СИЛЬНО ОБНОВИЛИ САЙТ.

- ежедневно свежие демо-версии, коды, алдейты
- куча новостей и статей, по которым вы можете оставить свое мнение онлайн и почитать что пишут другие
- даты выхода игр и еще много всего

www.gameland.ru

(game)land



Игр: 1706
 демо-версий: 227
 алдейтов: 136

HOME ЧАТ ФОРУМЫ ПОИСК ССЫЛКИ О КОМПАНИИ

НОВОСТИ ИГРЫ PC PS2 SEGA NINTENDO X-BOX СВЕЖИЕ НОВОСТИ

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

ДМИТРИЙ ЭСТРИН
estrin@gameland.ru

С некоторых пор работать с письмами стало опасно. То есть и раньше, конечно, была какая-то вероятность того, что индивидуумы, расслабленные умственной перегрузкой, захотят каким-нибудь неадекватным способом поделиться своим мнением с ведущим «ОС». Но теперь, знаете ли... Конверты страшно распечатывать. Проблема, впрочем, легко решается. Постарайтесь пользоваться электронной почтой. Это значительно удобнее и для вас, и для меня. А потом еще и безопасно... Ну, пошутили и — будет. Перейдем к вашим письмам, бумажным и электронным.



Здравствуй «Страна»!

Пишет тебе твой самый преданный читатель! Читаю я тебя вот уже 5 лет. Ладно, начнем с хорошего, постер у вас отличный, большой. Информативность журнала на высшем уровне, диск классный (кстати, я не разу не купил «Страну Игр» без диска и в основном это за счет постера). Теперь настала очередь критики: как у вас только руки поворачиваются лепить на такой клевый постер такие уродские афиши (не все, конечно, Tomb Raider, например, до сих пор у меня на стене висит, не то что бы я поклонник фильма, просто очень красивая афиша) это я в основном про 101 номер, ну, это же просто не серьезно. Да кстати про 101 номер, это просто отпад, самый лучший дизайн в истории журнала, су-у-у-у-пер!!!

Теперь лично Дмитрию. Дмитрий вы <...>. (безжалостно вымарано редактором — прим. ред.).

Насчет анкеты из 101 номера да как вы могли такое напечатать, цитирую: напишите трех худших авторов. Какие худшие авторы?! В таком журнале нет плохих авторов! Есть только выдающиеся авторы, которые лучше других как вы — Дмитрий! Ну и В. Назаров!

Теперь вопросы:

1.) У меня Pentium 4 .1.5 ghz / 512mb RIMM! / GeForce 2 32 mb . Есть ли смысл что либо менять к новому году (я конечно понимаю , что вы не <Ap-Grade> и тому подобное , но все же ответьте мне, пожалуйста)

2.) Не знаете ли вы когда выйдет «Ил 2 штурмовик»

Это все.

P.S. С ДНЕМ РОЖДЕНИЯ ТЕБЯ «СТРАНА ИГР»!

Мое мыло : WWW. baklajan @ cityline.ru

Gleb aka Pitbullenok

Предчувствую, что после письма Глеба на мою голову обрушится шквал негодования: дескать, что это такое, это же откровенная лесть, где критика, в конце концов? Удивительно, но господа, уверенные в том, что письма в «ОС» должны быть именно такими, сами писем не пишут. Странно все это... К ответам:

1. Да, Глеб, ты счастливый человек, если, пользуясь таким компьютером, спрашиваешь нас, стоит ли через несколько месяцев делать новый upgrade... Я бы не стал.

2. Ответ на этот вопрос ты сможешь найти (если еще не нашел) в этом номере в специальном материале, посвященном симуляторам.



Здравствуй, Дмитрий!

Влюблен в СИ с 5.1998 когда приобрел его в первые. Со временем любовь переросла в зависимость. За пару дней до выхода очередного номера я уже изучаю все журнальные киоски, а как приобрету, учеба и дела побоку, пока не перечитаю пару



раз и не посмотрю до дыр видео ролики.

Пишу второй раз. Первый около полутора лет назад, но его не напечатали. Обидно было, сильно. Тогда я писал от руки, возможно, такой формат не очень удобен. Что ж, теперь по сети, как говорится Plug'n'Play.

Хочу сказать о СИ. Я думаю, что самые интересные и полезные рубрики это новости и обзор. Обзор явно слабоват: мало игр, да еще с задержкой. Вы можете пять раз описать игру в других рубриках, а потом пиши пропало. Многие игры вообще туда не попадают. Вы заинтересуете игрой, потом в обзоре она не появляется, ее покупаешь и жалеешь потраченных денег т.к. обычно оказывается отстой. Тактика непонятно, кому нужна: к тому моменту, как игру до конца опишут, она давно уже пройдена. От постера я вообще балдею: с какой стати они с фильмами? Крайне редко бывает постер который хочется повесить, они скучные и не интересные. Теперь о хорошем. Хит-парад продаж, даты релизов — просто великолепно! «Новости», «Хит», дизайн журнала тоже супер. Вообще, не представляю жизнь без СИ. Всем кто работает над журналом низкий поклон. Особенно Сергею Овчинникову.

Компания Schick предоставила редакции замечательную возможность наградить автора лучшего письма в рубрике «Обратная Связь» подарочным набором **Protector 3D Diamond**. Интересные призы и награды и в дальнейшем будут приятным ответом всем тем, кто посылает в «Страну Игр» умные, информативные и интересные письма.

Телефон для связи: (095) 292-3839
e-mail: vita@gameland.ru

Я понимаю, что в России PC много популярней консолей. Но ведь Ваша цель описывать весь спектр игр. Консолям Вы уделяете не более 20% объема, а в тактике так и вообще глухо.

У меня современный комп, но я не получаю удовольствие от игр на нем (исключение American McGee's Alice) они скучны и однообразны. Есть ли на PC игра с сюжетом Metal Gear Solid, безбашенностью Jet Set Radio, глубоким игровым процессом Virtua Fighter, мистической клаустрофобией Resident Evil. Да и в гонки с аналоговым джойстиком играть много приятней. Так что фанаты PC вы просто не представляете что теряете, и не думайте, большинство PC хитов я прошел.

Теперь несколько вопросов:

1. Борис Романов навсегда покинул Ваши ряды? Уж больно нравились мне его статьи.
2. Правда ли что PS2 реально выдает 15млн. полигонов/с или это слух от Naughty Dog?
3. Неужели Resident Evil 4 не выйдет на PS2?

Заранее огромное спасибо. И, пожалуйста, напечатать письмо или буду дуться теперь три года. Уж очень я не люблю писать, не хотелось бы что бы усилия были напрасны.

С искренним уважением, [VirtuaFighter].

Что ж, спасибо за приятные слова, спасибо и за справедливую критику. Будем исправляться. Что касается нашей цели... Наша цель — не только адекватно реагировать на происходящие в игровой индустрии изменения, но и размещать материалы в пропорциях, отвечающим потребностям читателей. Задача эта не проста, но мы стараемся. Если кому-то интересно мое мнение, то я также считаю, что игры на консолях (по крайней мере, в последнее время) выглядят куда ярче, чем на PC.

1. Ну... Я бы не стал говорить такое с такой обреченностью. Конечно, не навсегда. Когда-нибудь он что-нибудь обязательно напишет.

2. Реально PS2 выдает 1,5-2 млн. Полигонов.

3. Нет, не выйдет.

ЛЕША

Здравствуй, Дмитрий!

Прежде всего, хочу поздравить вас с огромнейшим праздником. Такое действительно бывает раз в жизни. Мое письмо состоит из четырех частей. Как сказал Гагарин: «Поехали...»

Часть 1. «Благодарности»

Хочу поблагодарить вас за публикацию моего первого письма (СИ №86). Не ожидал :-). А так же благодарю вас за замечательно подготовленный юбилейный номер «Страны Игр». За последнее время это единственный ваш журнал, который я прочитал весь (ну почти...). Особенно за замечательную статью «Who is who...» и невероятно прикольное «досье» вашего коллегива (кстати, кто его сочинял??). Ах да, передайте Зайцу, что он хорошо получился на фотке и «графу Дракуле» — вашему дизайнеру. Ну а теперь...

Часть 2 « ***** »

Нет, вы поймите, я не приставочник и не PC'шник. Но

письма в последних трех номерах меня просто возмутили. ДМИТРИЙ! Ну, вы же обязались не печатать в журнале письма глупых людей, которые доказывают превосходство той или иной платформы над другой. Так что уж сами виноваты в получении моего такого письма. Конечно, все письма я не смогу обсудить в своем письме (а хотелось бы). Возьмем на пример письмо некоего diablo (СИ №98). В своем письме он написал, что «все приставки со своими тупыми играми — полный отстой!!!!» — да еще и большими буквами! На сколько я знаю примерно половина читателей СИ — приставочники (или иногда поигрывают), получается, что, по мнению этого diablo, мы (они же приставочники) играем в «тупые игры», следовательно, мы — «тупые»??? Нет уж простите, но это уже личное. Если бы ты, diablo, жил бы в моем городе (город Харьков, это на Украине, если кто не знает) то я бы тем кирпичом (которым ты собирался громить бедный магазинчик Sony Play Station), да тебя, да по всяким местам, ну да ладно... В общем, Дмитрий, извините за такое письмо. Ну и, наконец...

Часть 3 «Критика»

Объектов для критики не много, но они есть. Во-первых — это глюки в журнале, ребята ну как так можно? За последний год я еще не видел журнала без глюков. Возьмем сотый номер журнала, 51 стр., «Сентябрь 1997. Анонс Diablo II», а дальше, что за слово такое??? Я, конечно, догадался, что это «команда», но первое впечатление было шокирующее... Да еще иногда скриншоты не туда лепите или подпишите что-то не так. И еще одно: что-то вы последнее время стали себе противоречить. Вы говорите, что PS2 мощнее DC, но Shenmue 2 на PS2 не переведут — памяти маловато, как это понимать, а?

Но вот и вся критика.

Часть 4 «Разное»

А вообще у вас журнал самый лучший, поэтому и дочитался до СОТОВОГО (просто мобильного :-)) номера (причем с восьмого, это 92 журнала), ну а теперь несколько вопросиков:

1. Как вы думаете, взломают ли пираты диски GameCube, и что поэтому поводу слышно о PS2?
2. А Квака 4 выйдет??
3. Что делать с наклейками из 100го номера?
4. Почему вы не описали такие интересные проекты, как Twisted Metal: Black и Red Faction?
5. Что делали, делают и будут делать разработчики Test Drive: Le Mans

А это мое обращение ко всем кто меня слышит, народ, любите игры, а не платформы, и тогда никто никого кирпичами бить не будет!

P.S. Если напечатаете мое письмо — обещаю дождаться 200го номера «Страны Игр»

P.S.S. И пейте пиво — этот «национальный напиток» (после водки), и пусть никто на планете вам не помешает ЭТО делать, да и нам :-D

и третий P.S. Привет Назарову! Я над его «досье» весь вечер «живот надрывал».

С большим, даже ОГРОМНЫМ УВАЖЕНИЕМ Леша (и мой друг, который все это согласился напечатать и отправить, через огонь, воду и медные трубы, а проще через Internet — Тоша (кто себя похвалит, как не сам)!!!! В общем, ПОКА.

Что касается второй части письма... Если я совсем не буду публиковать глупых пи-

сем, то полноценной «Обратной Связи», да и «обратной связи вообще» не получится. Вот, если бы я размещал в рубрике исключительно глупые письма про PC vs. консоли... Самое забавное, однако, в другом. Леша спросил, зачем в «ОС» споры о том, какая платформа лучше, и... сам внес лепту в эти споры. Ладно, к ответам.

1. Думаем, что нет. По крайней мере, в ближайшее время.

2. О Quake IV известно лишь, что разрабатывать его будет Raven, издавать — Activision, а создаваться он будет на движке от нового Doom.

3. Наклеивать.

4. Вообще-то, мы их описали...

5. Судя по всему, команда Eurotechnix на данный момент ничем интересным не занимается, но очень хочет разрабатывать игры для платформ следующего поколения.

ВАСУСЬАЛИН ГОРИЛЛА

Уважаемые редакторы уважаемого журнала,

А НЕ ПОЗОР ЛИ ЭТО ДЛЯ НАЦИИ?!

Вы сами посудите, т а м team-tactic-combat уже наотмечался! Шедевров понаделали! Коммандосов с десперадосами на божий свет понавывпускали! А где наши?! У меня вопрос ко всем, кто называет себя «российским разработчиком»: ГДЕ ИГРА ПРО ДОБЛЕСТНЫХ СОВЕТСКИХ ПАРТИЗАН?! Это не шуточки — кто это скажет, что по возможности, по реалиям, по вкуснейшему киношному колеру советское подполье проиграет диксападу и второму фронту с тыла? Е!

Вкратце выложу свое мнение о том, как это может быть. О миссиях: дело, разумеется, начинается летом 41-го, большевики разбежались, враг наступает, оружия и людей нет, многого мы поначалу не можем — так, раскидать кое-где листовки с призывами к героическому советскому народу бороться до последней капли. Дальше дела медленно, но неуклонно прут в гору — в отряде появляются новые люди, уже есть из кого выбрать, оснащение тоже становится на уровне, ну и разбираться уже с фицами следует покруче — взрывы, подрывы, похищения оберштурмбанпалачей СС и угоняемых на работы в концлагеря фатерландца соотечественников — весь партизанский джентльменский набор, в общем говоря. Закончить же нужно в Берлине в конце апреля 45-го, и догадываетесь, почему? А вы что же, до сих пор думаете, что Гитлер тогда руки на себя наложил и труп свой в кислоте кремировал, чтобы не нашли? Не-а, это ж его наши вместе с Е.Браун прямо из бункера выкрали и сразу в СССР — без суда на Колыму, на самую отможенную зону вину испустить! А байку о самоубийстве потом недобитые партайгеноссе изобрели...

О наших. Вначале их должно быть кот наплакал, буквально два-три человека, под конец при оптимальном выполнении заданий должно уже накопиться несколько десятков, а то и под сотню, чтобы уж не хуже, чем в «Зазубристом Альянсе». Непременно должны быть: лейтенант Столяров, красавец, спортсмен и отличник боевой и политической подготовки; лесник Макар Фомич в телогрейке, трюхе и с верной двустолковой особью дальнего боя; радистка Оля (или Маша, тоже возможно), в гимнастерке, обольстительная; сопливый разведчик подласок Васютка (ну куда же без него?); с переходом военных действий на запад — польский подпольский и немецкий еврей-антифашист, не помещает и англо-американский спецсоюзник в темных оч-

ках. На второй половине игры следует иметься и несколько предателям: если такого взять на дело, то в определенный момент он перебежит на сторону фрицев и выдаст местоположение всех боевых товарищей. Понятное дело, все до одного (иуд включая) — не картонки с нарисованными мордами, а живые, с гримасами, жестиком и предсмертными прочувствованными речугами... Чтобы любили!

О фрицах. Вражина должен быть умным и очень умным, обязаны уметь не только на часах стоять, патрулем прохаживаться и по видимому следу бегать, а и по квадратам правильно прочесывать (только так, где что случилось, там по соседству и прочесывать), брать в плен и выбивать (или не выбивать, в зависимости от стойкости пытаемого) нужные показания и согласно таковым показаниям менять схему поисков, да и в панику местами ударяться. Понятно, разговорчики у них тоже должны иметься: фриц, который не умеет говорить «Хенде хох» и насвистывать Августина — не фриц.

И не вздумайте отписать в ответ, что это невозможно!

P.S. А вообще, знаете ли вы, что Россия — родина не только слонов и футбола, но и покемонов? Сомневающимся — быстро вспомнить Э.Успенского... То-то же, первый в мире покемон — наш, родной чебурген, зверек непонятного происхождения, а не ихнее пикачу поганое, вон, все экраны забил!...

С уважением,

Васисуалий Горилла,

комбат и батяня

Полагаю, если сие письмо увидят наши издатели и разработчики, то быть Васисуалию Горилле игровым сценаристом... Прикольно... В любом случае, автор письма становится победителем конкурса писем и получает традиционный приз от компании Schick. Для того чтобы получить его, свяжитесь с нами по e-mail: vika@gameland.ru.



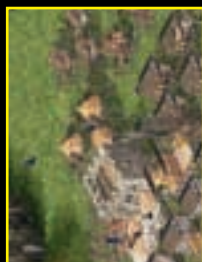
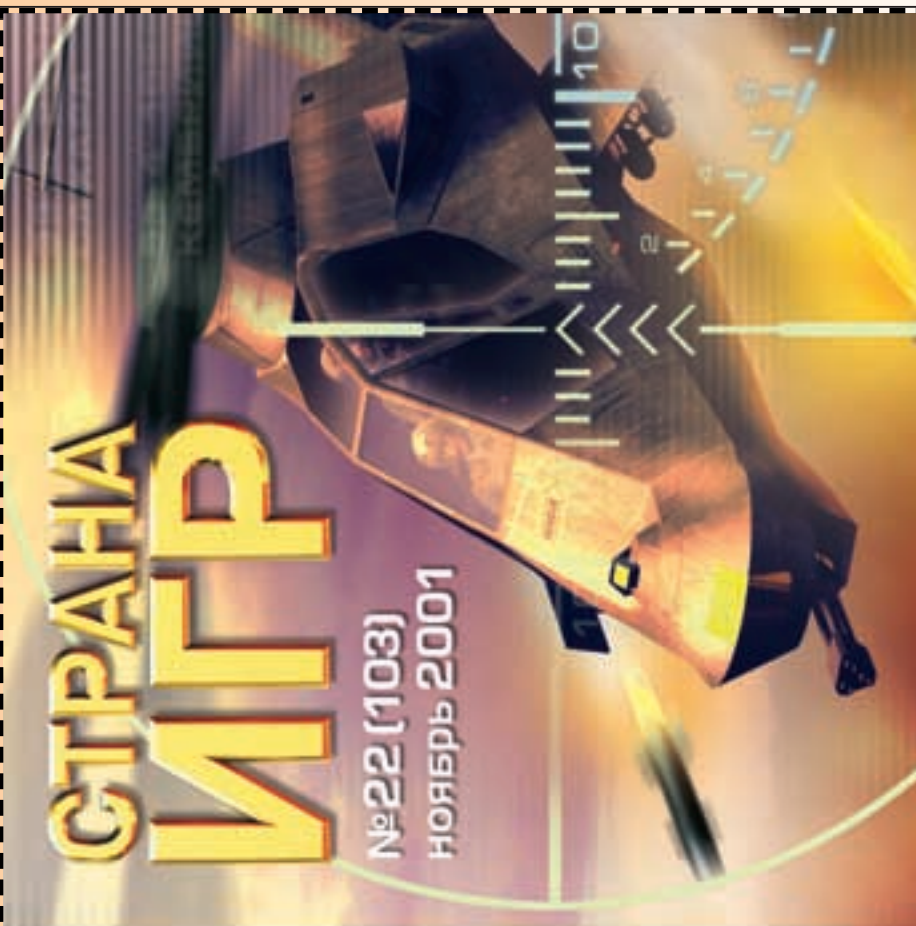
ЖЕСТОКИЕ ИГРЫ — ЕЩЕ ОДИН ВЗГЛЯД

Мнение очень жесткое. И очень неоднозначное. Местами слишком резкое. Но письмо настроено на резонанс и вызывает эмоции... Хорошо, если вы не согласитесь. Так как оптимизмом здесь и не пахнет. — Д.Э.

Что происходит? Куда мы идем, или, точнее, катимся? Только что прочитал статью в «Деньгах», посвященную новомодным ТВ-шоу. Прочитал, и до сих пор не могу поверить.

Этюд первый. Дом, наводненный камерами. В остальном — обычный дом. Туда селят семью. Или несколько семей. Можно одиночек, лишь бы были интересные кандидатуры. Наркоман. Девственница-истеричка. Проженная танцовщица из ночного клуба. Гомосексуалист. Кто угодно, лишь бы имел отклонения от нормальных рамок. Это ведь будоражит кровь, это отдает душком экстремализма, это, черт побери, популярно. Добровольцев-отморозков не заботят сотни тысяч устремленных на них глаз. Им плевать, что камер нет разве что в сортире. Им плевать, что у них нет ни одного часа на приватную жизнь. Впрочем, может быть они и не отморозки. Им могут быть нужны деньги — шоу хорошо оплачиваются. Действительно, а почему бы не заработать? Рейтинги на высоте, зрители пляшут с выпученными глазами, цены на рекламу скачут в небо...

Этюд второй. Химик, продавец и тренер жрут крысу. Вы не любите крыс? И эта троица их тоже очень



Демо-версия Stronghold

Действие этой стратегии разворачивается в средневековой Европе, а сами авторы называют ее «симулятором феодального замка».



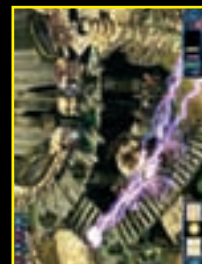
Демо-версия Empire Earth

Глобальная и полностью трехмерная историческая стратегия от создателя Age of Empires охватывает период от неолита до XXII века.



Демо-версия Pool of Radiance

Продолжение ролевой игры, с которой начинался жанр "Computer RPG", — четверка героев зачищает древние руины и спасает мир.



не любит. Но что не сделаешь, чтобы обрести популярность, заработать несколько десятков тысяч и поднять пресловутый рейтинг? Кстати, крысы это еще достаточно безобидно. Другие поглощают жуков, личинок, ложатся в контейнеры, заполненные

червями, прыгают по крышам несущихся на огромной скорости грузовиков...

Этюды можно продолжать. И про необитаемый остров, куда забрасывается группа добровольцев. И про «Большую

так. Такие программы набирают обороты и на нашем телевидении. Подбор кандидатов-волонтеров идет полным ходом, и не сомневайтесь — наберут. Причем на конкурсной основе. Желющих утолить голод парой жирных опарышей у нас хватает. Даже чересчур.

Давайте вместе подумаем, что за этим последует. Давайте проведем черту экстремальных шоу еще дальше. Пусть показывают психопатов из беззаконного дома (дурдома?), готовых в любой момент пустить друг другу кровь. Давайте смотреть на операции, транслируемые в прямом эфире. Давайте публично демонстрировать казни. Давайте сделаем жестокость нормой. Пусть насилие не шокирует, а заинтересовывает. Почему бы не возвести убийство в разряд обыденности? А вместо передачи «Спокойной ночи, малыши», будем крутить «Чистилище» Невзорова с тоннами настоящей крови. И давайте побольше жестоких компьютерных игр...

Стоп. Вот тут — стоп. Сюда ли мы отнесли компьютерные игры? По праву ли их считают таким же источником зла, как и жестокие кадры военных хроник? Попробуем разобраться в этих вопросах.

Любая игра остается игрой. Моделью. Проекцией. Когда мы начали убивать в играх? Да с самого их зарождения. Вопрос в том, насколько детализированным были эти убийства. Мы крушили космические корабли, зная, что в них находится экипаж. Мы выбирали сточку с текстом «убить монстра», зная, что монстр будет хрипеть в агонии и харкать кровью. Мы втыкали клинок принца в тела стражей, зная, какие адские боли испытывает при этом жертва. Знали, но не задумывались об этом. Точно так же мы знаем, что есть маньяки, однако почему-то не хватаем в руки тесак и не выходим поздней ночью на охоту.

Мир игры всегда отделен от нас особой плоскостью. Он словно за незримой прозрачной преградой. Он может быть как угодно близок и реалистичен, но пока он остается игрой, сдвигов в нашем сознании он не вызывает. Это же игра, говорим мы. Точно так же и фильмы. Пусть смерть героя какого-либо боевика будет снята в мельчайших подробностях и на сто двадцать процентов соответствовать реальности, мы-то знаем, что это происходит не настоящему. Это опять игра. На сей раз — актеров.

Хотите еще один пример? Снимаем реальную сцену жестокого убийства. Пример гипотетический, не будем обсуждать его этическую сторону. Потом показываем зрителям и говорим, что это кино. Игра. Наблюдаем за реакцией. А затем говорим, что это документальные кадры. Как вы думаете, какова будет реакция?

Зло идет из реальности. Именно она заставляет человека приспосабливаться и перестраивать свои нормы. Если мы привыкнем к экстремальным шоу, где нет игры, а есть лишь реальная жестокая жизнь, то превратимся в... Даже сложно подобрать эпитет. Агрессивное быдло, пожалуй, так.

А игры... Она всегда оставались играми. Развлечением. И не нужно кивать, мол, из-за них подростки становятся агрессивнее, достают обрезы и палят в одноклассников... Ерунда. Все с точностью до наоборот. Популяризация жестокости в играх определяется спросом на жестокость. А кровавые сцены на экране — лишь следствие из этого. Взрываются ракеты, рушатся небоскребы, несут смерть «Боинги», ведомые летчиками-камикадзе. Вот он — источник четкого роста жестокости.

И отчаянно жаль, что его нельзя оставить за той самой незримой гранью...

Читатель.

ДЕМО-ВЕРСИИ:

Pool of Radiance:
Ruins of Myth
Draenor
Empire Earth
Stronghold
Conflict Zone
Torg

ВИДЕО

Nintendo GameCube
Jet Set Radio Future
Metal Gear Solid 2:
Sons of Liberty
Star Wars: Rogue
Leader
Return to Castle
Wolfenstein
Amped - Freestyle
Snowboarding
Virtua Fighter 4
Omimusha II

ИНТЕРНЕТ

Windows Media
Player 7.1
RealPlayer 8 Basic
DirectX 8.0a for

Windows 9x, ME
Quick Time 5.0
Kali 2.3

Detonator XP v21.83
Windows 95/98/Me
Detonator XP v21.83
Windows XP/2000
Animagic GIF ver.
1.22

GIF Samples
Game Diamond

ПРИМОЧКИ

NFS PU:
Porsche 911 GT3
NFS PU:
Porsche 959
NFS PU:
Porsche 911 GT2
Half-Life:
Golden Eye

ПАТЧИ

Combat Command
2: Danger Forward!
v1.03
Age of Sail II v1.56
Pool of Radiance:

Ruins of Myth
Draenor v1.1
Pool of Radiance:

Ruins of Myth
Draenor v1.2
Max Payne v1.02
Independence War
2: Edge of Chaos
vF14.6

Sub Command v1.01
Operation Flashpoint
v1.27 Beta
Half-Life 1108 Client
NASCAR Racing 4
v1.3.0.6
Must III: Exile v1.22
Unreal Tournament
v436 Patch

СТАТЬИ

Burnout
Tekken Tag
Tournament
Return to Castle
Wolfenstein
Diablo II

SPECIAL

Слово редактора
Macromedia Flash
Wizardry 7
SaveGame
Wallpapers Medal of
Honor: Allied Assault
(5 шт.)
Wallpapers Soldier of
Fortune II: Double
Helix (3 шт.)
Wallpapers Project
Eden (8 шт.)
Wallpapers
Angelina Jolie
(4 шт.)

CD

Рекомендуемые
системные требования:
P2-300, 64 Мб RAM,
8x CD-ROM



CONTENT #22 (103)

шого Брата» — дом, лишенный окон и каких либо коммуникаций, со специальной комнатой для исповедей. В роли бога здесь выступает толпа зрителей. Они слушают бредни «квартирантов», решают кому из них остаться, а кого гнать взащей... Победителем в этом безумном цир-

ке судеб становится последний из «квартирантов». А продержаться ему надо год. Год без окон и коммуникаций.

И что? Как это касается нас с вами? Думаете, это беснование с жиру зажавшихся гринго? Как бы не

СЕНСАЦИИ

TOKYO GAME SHOW & MICROSOFT PREMIERE

ПЕРЕДОВЫЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ И ВИДЕО ИГРЫ

22 (103) ноябрь 2001

PC • PSone • PS2 • Dreamcast • GameCube • Xbox • GBA

**СТРАНА
ИГР**

СИМУЛЯТОРЫ

Приходящее на смену новое поколение
авиасимуляторов безумно красиво и очень
требовательно к системным ресурсам.

**WORLD
WAR III**

Третья Мировая война
не за горами, но пока,
к счастью, только
на экране ваших
мониторов.

ИЛ-2

Новейший российский авиасимулятор
задает новый стандарт качества
для всего жанра.

КОМАНЧ 4

Великолепный баланс
между простотой управления
и зрелищностью резко
выделяет игру на фоне
аналогичных проектов.
Это кульминация
всей серии "Команч"!

ИГРЫ: Patriciant 2,
MechWarrior IV: Black Knight,
Castlevania Chronicles,
Heavy Metal: Geomatrix,
Project Eden, "Петька 3"

ПРОХОЖДЕНИЯ:
Red Faction, Project Eden,
Commandos 2

ПОСТЕРЫ: ИЛ-2, A.I.

(game)land
www.gameland.ru



9 771609 103003 22>



домашняя музыкальная студия

видео-монтаж

управление бытовой техникой

управление домашним кинотеатром

**Этот компьютер -
делает все сам!**



TEXMARKET
компьютеры

TCM
ExtremeGL

на базе процессора
Intel® Pentium® 4
с тактовой частотой 1,7 ГГц

На компьютеры марки TCM
установлен "Антивирус Касперского"

Откройте для себя преимущества компьютера TCM Extreme:

- ✓ Мощь передовых технологий для компьютерных энтузиастов и игроков.
- ✓ Высокое качество компонентов и изготовления, надежность и предсказуемость.
- ✓ Доступная цена.
- ✓ Простота в установке, легкость обслуживания и модернизации.
- ✓ Высокий стандарт качества сервисного обслуживания.

Бесплатная

**гарантия 24 месяца
доставка по Москве
техническая поддержка**

Компьютер TCM Extreme GL -

для тех, кому требуется самый быстрый,
мощный компьютер, способный превратить
ваш дом в центр цифрового мира!

Желаете сэкономить время?

www.5000.ru

Посетите наш интернет-магазин.

Бесплатная доставка заказа
домой или в офис.

Компьютерные магазины:

м. "Динамо", ул. 8 Марта, д.10 **Единая справочная служба** (095) 363-93-33
м. "Красносельская", ул. Русаковская, д.2/1 (095) 264-12-34 264-13-33
м. "Каховская", Симферопольский б-р, д.20а (095) 310-61-00
м. "Сокол", ул. Новопесчаная, д. 11 (095) 157-53-92 157-42-83
м. "ВДНХ", ВВЦ, пав.№1 "Центральный", (095) 974-13-65
м. "ВДНХ", ВВЦ, пав.№14 "Вычислительная техника", (095) 974-63-37
м. "ВДНХ", ВВЦ, пав.№18 "Электротехника", (095) 974-60-10
м. "Савеловская" ВКЦ "Савеловский" павильон D-38 (095) 784-64-85
м. "Полужаевская" Хорошевское ш., д. 72, корп.1 (095) 941-01-76, 940-23-22
м. "Дмитровская" ул. Башиловская, д. 29/27, (095) 257-82-68
м. "Братиславская" ул. Братиславская, д.16, стр. 1, e-mail: brat@techmarket.ru
м. "Царицыно", "Царицынский радиорынок"

Предприятиям и организациям: e-mail: corp@techmarket.ru (095) 363-93-93

Дилерам: e-mail: opt@techmarket.ru (095) 363-93-63

Сервис-центр: 1-я ул. 8 Марта, д.3 e-mail: service@techmarket.ru (095) 214-3162

WEB - сайт: www.techmarket.ru прайс-лист на все оборудование

E-mail: office@techmarket.ru

Игровой компьютерный клуб "Техмаркет"

ст. м. "Дмитровская", ул.Башиловская, д.29 (095)257-82-68

ФИЛИАЛ:

Великий Новгород "Техмаркет Новгород" ул. Новолучанская, д.10

(816-2)-13-73-73

Сотовые телефоны и аксессуары (095) 723-3333

Единая справочная служба **363-93-33**

Intel, логотип Intel и Pentium - зарегистрированные товарные знаки Intel Corporation и его филиалов в США и других странах



© 2001 Фирма «1С», © 2001 «Сатурн-плюс»

Самые популярные программы для домашних компьютеров В МАГАЗИНАХ АССОЦИАЦИИ «1С:МУЛЬТИМЕДИА»

Москва
ВЦ «Горбушка», 2 этаж;
ул. Б. Якиманка, 26, маг. «Дом Игрушки»;
ул. М. Бирюзова, влад. 17;
ул. Марксистская, 9,
«Дом деловой книги»;
Ленинский проспект, 62/1,
«Кинолюбитель»;
Ленинский пр-т, д.6, МГТУ;
Ореховый бульвар, д.15,
«Галерея Водолей»;
ул. Тверская, д.8, стр.1;
ул. 2-я Тверская-Ямская, 54;
ул. Исаковского, 33/1;
Олимпийский проспект, 16;
Марксистская, 3, маг. «Планета»;
ул. Старожаловская, 16;
ТД «Перекресток в Северном Бутово»;
ул. 8-го Марта, 10;
ул. Авиамоторная, 57;
Осенний б-р, 7, корп. 2;
Б. Строгинский пер., 28/11;
ул. Генерала Гаглоева, 26;
ул. Смольная, 24 «а»;
ул. Б. Ордынка, 19, стр. 2,
«Бизнес книга»;
ул. Башиловская, 21;
3-ий Добрынинский пер., 3/5, корп. 1;
Воробьевы горы, МГУ, НИИЯФ,
корп. Высших энергий;
ул. Новая Басманная, 31, стр. 1;
Ивана Франко, 38, корп. 1;
ул. Тверская, 25/9;
ул. Никитинская, 45, кв.41;
Ленинский проспект, 89;
ул. Профсоюзная, д.128, к.3;
Рязанский пер., 2;
ул. Тверская застава, 3;
ул. Русакоская, 27;
ул. Руставели, 1;
Савеловский ВКЦ, В23;

ул. Полянка, 28,
Дом Книги «Молодая Гвардия»;
ул. Селезневская, 21;
Университет, 2-й этаж;
Зубовский б-р, 17, стр.1;
Савеловский ВКЦ, В13;
ул. Земляной Вал, 2/50;
м. «Марьино», Торговый комплекс, пав.19;
ул. Пятницкая, 59/19, стр.5;
ул. Новослободская, 16;
Воронцово поле, 3, стр. 2-4;
Ломоносовский пр-т, 23;
Зубовский б-р, 17, стр.1;
Савеловский ВКЦ, В27;
ул. Земляной вал, 2/50;
пр-т 60-летия Октября, 20;
Дуковский пер., 14;
ВВЦ, павильон №1 («Центральный»);
2-й этаж, «Автоматизация»;
ТЦ «Электронный рай», бокс 3В-22;
ул. Новогиреевская, 4, корп.1;
Каширское шоссе, 56, корп.1
Альметьевск
ул. Ленина, 25
Астрахань
ул. Савушкина, 43, оф. 221;
ул. Савушкина, 51
Барнаул
ул. Деловая, 7
Брянск
пр-т Ленина, 31
Великий Новгород
Григорьевское шоссе, 14А, 4 этаж, «НПС»;
ул. Рахманинова, 3, «Слав XXI-век»;
ул. Покская, 18
Владивосток
ул. Фонтанная, 6;
Океанский пр-т, 140, маг. «Академкнига»
Владимир
ул. Дворянская, 11;
ул. Дворянская, 10;

ул. Б.Московская, 36
Волгоград
ул. 39-я Гвардейская;
ул. Канунникова, 6
Волгодда
ул. Челюскинцев, 3, «Пассаж»
Воронеж
ул. Ворошилова, 34-50
Геленджик
ул. Полевая, 33, «На Полевой»
Горно-Алтайск
Пр.Коммунистический, 83
Дзержинск
ул. Ленина, 48
Екатеринбург
ул. Вайнера, 15-2
Иваново
пр. Ленина, 5;
пр. Ф.Энгельса, 10, м-н «Союз»;
ул. К.Маркса, 42/62, м-н «Орбита»
Ижевск
ул. М. Горького, 79
Истра
ул. Ленина, 23
Иошкар-Ола
ул. Зарубина, 35
Калуга
ул. Кирова, 7/47
Кемерово
ул. Тухачевского, 22 «а»-102
Киев
ул. Терещенковская, 13
Киров
ул. Московская, 12
Краснодар
ул. Старокубанская, 118, оф.212,
«Софт»;
ул. Красная, 43, «Дом книги»;
пр-т Чекистов, 17/4
Красноярск
ул. Урицкого, 61, «ОфисЦентр»

Лангепас
ул. Ленина, 28-а, маг. «Пеликан»
Липецк
ул. Первомайская, д.78;
ул. Космонавтов, 28;
Пр. Победы, 21-в, «Электрон»
Лысьва
ул. Смышляева, 4
Минск
ул. Я. Коласа, 1
Нефтекамск
ул. Ленина, 15
Нефтеюганск
«Росси», мкр. 2, д. 23
Нижневартовск
ул. Менделеева, 17П
Н.Новгород
ул. Большая Покровская, 66;
ул. Маслякова, д.5, оф.7;
ул. Гордеевская, 97;
ул. Карла Маркса, 32;
ул. Маслякова, 5,
компьютерный салон «Все для бухгалтера»;
ул. Карла Маркса, 32,
компьютерный клуб «Гладиатор»
Новороссийск
ул. Советов, 68/36
Новосибирск
Красный пр-т, 157/1;
Ноябрьск
ул. Киевская, 8, маг. «Мегабайт»;
УТДС-121
Оренбург
ул. Володарского, 20
Пенза
ул. Коммунистическая, 28
Пермь
ул. Большевикская, 96, салон «West Ural»;
ул. Куйбышева, 38, маг. «Игрушки»;
Комсомольский пр-т, 72, маг. «Феникс»

ул. Луначарского, 58
Петропавловск-Камчатский
м/р/нок «Спутник», 8 км
Псков
ул. Металлистов, 13
Пушкино
Московский пр-т, 5
Реутов
ул. Южная, 10
Рига
ул. Дзержинский, 14, оф. 502 «ANDI»;
ул. Бривибас 39, т/ц «B39», SIA «636»;
ул. Кр. Барона 25, SIA «636»;
ул. Кр. Валдемары, 73;
ул. Маскавас 357, т/ц «DOLE», SIA «636»
Ростов-на-Дону
ул. Лермонтовская, 197,
салон «Лавка Гэндальфа»
Самара
ул. Миклушина, 15,
ТЦ «Аварий», секция «АПС», 2 эт.
С.-Петербург
Лиговский пр-т., 1, оф. 304;
ул. Большая Морская, 14,
маг. «Эксперт-Телеком»;
Нарвская пл., 3, маг. «Аякс»;
Невский пр-т, 28, «СПб Дом Книги»;
ул. Кузнецовская, 21, 3 этаж;
Измайловский пр., 2, маг. «Микробит»;
Каменноостровский пр., 10/3,
Компьютерный супермаркет «АСКОД»;
ул. Рубинштейна, 29,
Компьютерный супермаркет «АСКОД»;
Сенная пл., 1, «Компьютерный Мир»;
пр. Стачек, 77, «Компьютерный Мир»;
Московский пр., 66, «Компьютерный Мир»;
пр. Славы, 5, маг. «MarCom»;
пр. Просвещения, 36/141, маг. «MarCom»;
пр. Народная, 16, маг. «MarCom»;
пр. Большевиков, 3, маг. «MarCom»;
Левашовский пр., 12;

Лиговский, 73;
Лиговский пр-т, 72, «РентКом»
Тамбов
ул. Советская, 148/45;
ул. Советская, д.1/4;
ул. Мичуринская, 1496
Тверь
Универмаг «Тверь», 1 этаж
Тюмень
ул. Мельникайте, 72/1 маг. «Смак»;
ул. Минская, 95
Ульяновск
ул. Советская, 19, к.201
Хабаровск
торговый комплекс «Кристалл»
Череповец
ул. Тимохина, 7, ТЦ «Фортуна»,
2 этаж, пав. №5;
ул. М.Горького, 32;
ул. Ленина, 80, офис 6
Шатура
ул. Школьная, 15
Электросталь
пр. Ленина, КЦ «Октябрь»;
Фрязевское ш., 50;
ул. Юбилейная, д.9, кв.60
Юбилейный
ул. Тихомирова, 1
Южно-Сахалинск
ул. Емельянова, 34А, маг. «Орбита»
Якутск
ул. Аммосова, 18, 3 этаж
Ярославль
ул. Кирова, 11
Интернет-магазины
www.ozon.ru
www.bolero.ru

а также в фирменных магазинах Москвы:

Партия: «Виртуальный Мир» Волгоградский пр-т., 1; «Галерея Домино» Калужская пл., 1; «Машина Времени» ул. Пресненский Вал, 7; «Мир Электроники» ул. Земляной вал, 32/34; «Олимпик» Мичуринский пр-т, 45; «Электроника» пр-т Мира, 118А; «Электроника» ул. Верония Маслова, 7; «Электроника» ул. Брянская, 12; «Электроника» ул. Солянка, 1; «Электроника» ул. Рокотова, 5; «Электронный Мир» Ленинский проспект, 70/11

М-Видео: ул. Автозаводская, 11; Чонгарский б-р, 3, корп.2; ул. Маросейка, 6/8, с.1; Столешников пер., 13/15; ул. Люблинская, 169; ул. Никольская, 8/1; ул. Бол. Черкизовская, 1; ул. Измайловский вал, 3; ул. Пятницкая, 3;

Электрический Мир: ул. 9-я Парковая, 62-64, м-н Первомайский; Жулебинский бульвар, 9; Новоосинская ул., 36

Юнивер Компани: пр-т Вернадского, 101-1; ВВЦ павильон «Вычислительная техника»

Формоза: ул. Генерала Белова, 4, ул. Шаболова, 61/21, ул. Профсоюзная, 98, корп.1

Большой Ветер: ул. Никольская, 10/2; Ленинский пр-т, 66; Смоленская пл., 13/21; ул. Профсоюзная, 63; ул. Петровка, 2, ЦУМ, 5 эт.; ул. Никольская, 2, ГУМ, 1 эт.; ул. Садовое-Кудринская, 7, ГУМ на Садовом.

ePlay: ТЦ «Университет» Джавархалала Неру пл., 1; ТД «Новоарбатский» ул. Новый Арбат 11, стр.1; «Детский мир» Театральный пр-д 5.

Союз: ул. Старый Арбат, д. 6/2; м-н «Норис» Ленинградский пр-т, д. 33А; ТД «РАМСТОП» Явцевская ул., д. 19; пр-т Мира, д.116; ЦУМ, магазин «всеСЮЗный»; ул. Петровка, д. 2, 6 этаж, Щерметьевская ул., д. 60А;

ул. Мясницкая, м-н «Библио-Глобус»; Волгоградский пр., д. 13-т.



**СТРАНА
ИГР**



**MADDOX
GAMES**



DEVELOPMENT GROUP

1C
ФИРМА "1С"

КА
ШТУРМОВИК

Хейли Джоэл Осмент

Джуд Лоу



A.I.

Искусственный разум

МДМ-КИНО

www.mdmkino.ru

м. Фрунзенская, Комсомольский пр-т, д. 28

С 16 НОЯБРЯ